lipiec-sierpień 1997 nr 7-8/97 (12)

PC Gamer Po Polsku

Edycja CD

ISSN 1426-6180 INDEX 335436

nr 7-8/97

CENA 9.99 ZŁ

CARMAGEDDON



Little Big Adventure 2

WORLD EXCLUSIVE REVIEW!



JAK GRAĆ

MDK

C&C: Counterstrike

X-Wing vs TIE Fighter

WYWIADY

JOHN ROMERO opowiada o swoich planach w EIDOS

MARTIN KENWRIGHT zdradza tajemnice symulatora TFX3: F-22

recenzje

LITTLE BIG ADVENTURE 2, CARMAGEDDON, FORMULA ONE, LOMAX, TERRACIDE, AIR WARRIOR 2, DARKLIGHT CONFLICT, COMANCHE 3

PC Gamer
Po Polsku

Nr 7-8 Lipiec-Sierpień 1997

Wydawca
CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. +48 (22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/pcg.html

Redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki

Tłumaczenia, Współpraca
Leszek Krowicki
Jacek Mackiewicz
Marcin Marzęcki
Piotr Stasiak
Witold Stolarski
Marcin Sztankowski
Romuald Wawrzyniak

Dział Reklamy
Dariusz Kazik

Korekta
Michalina Nowakowska

Łamanie
Computer Graphics Studio

Kolportaż Ogólnopolski
Ruch S.A. O.K.D.P.
Kolporter S.A.

Prenumerata
na IV kwartał, przyjmuje na warunkach obowiązujących w kraju Ruch S.A., ul. Towarowa 28, 00-950 Warszawa.

Marek Suchocki
Redaktor Naczelny

wakacji czas...

Nadszedł właśnie ten najbardziej wyczekiwany okres roku – czas wakacji. W poprzednim numerze zapowiadaliśmy, że nie będzie wakacyjnej przerwy w wydawaniu PC GAMERA PL, ale ostatecznie, po rozważeniu wszystkich za i przeciw, zdecydowaliśmy się na taką przerwę. Mogę Was jednak zapewnić, że bynajmniej nie będzie ona zmarnotrawiona na byczenie się w nadmorskich kurortach. Przerwa ta zostanie sumiennie spożytkowana. Jest ona niezbędna do przeprowadzenia gruntownych zmian w wyglądzie pisma. Pierwsze efekty będą już widoczne w następnym, wrześniowym numerze, do którego lektury gorąco zachęcam. Tymczasem polecam jednak zapoznanie się z treścią numeru wakacyjnego. Oprócz tradycyjnych recenzji, których w tym numerze jest mniej niż zwykle (wiadomo wakacje), przygotowaliśmy dla Was wiele ciekawych artykułów problemowych oraz wywiad i to z nie byle kim! Ale po kolei. Miłośnicy symulacji powinni obowiązkowo przeczytać artykuł *To oznacza wojnę!*. Zawiera on wprost rewelacyjne doniesienia z kwatery DID o przygotowywanym najnowszym symulatorze lotu, który zrewolucjonizuje wszystko, co do tej pory w tej dziedzinie zrobiono. Okazuje się również, że DID już od dawna współpracuje na stałe z armią, a w swoich grach przemyca najnowsze trendy i rozwiązania z nowoczesnego pola walki. Najzabawniejsze jest jednak stwierdzenie jednego z szeryfów DID, że ponoć łatwiej przychodzi im realizacja zamówień na potrzeby wojska, niż stworzenie super-realistycznej gry komputerowej. To świadczy o niebywałym wzroście złożoności, a co za tym idzie, poziomu gier symulacyjnych.

Innym godnym polecenia artykułem jest *Mniej ludzka od ludzkiej* traktujący o Sztucznej Inteligencji jako takiej, ze szczególnym uwzględnieniem gier komputerowych. Temat w odniesieniu do gier nie jest tak poważny, ale w odniesieniu do komputerów w ogóle niezwykle ważny, a wraz z ciągłym rozwojem cywilizacji technicznej, nabierający coraz większego znaczenia.

W naszym „Raporcie Specjalnym” znajdziecie wywiad ze znaną osobistością światka gier komputerowych, a mianowicie Johnem Romero, którego przejście z Id do firmy Eidos jest postrzegane jako sensacja. To tyle z „wielkiego świata”, a że jesteśmy pismem polskim i koszula zawsze bliższa ciału, to teraz trochę na naszą nutę. Na początku lipca, dokładnie 4 dnia tego najgorętszego miesiąca roku, odbyła się najgorętsza w historii polskiego rynku gier Premiera. Celowo napisałem Premiera przez duże „P”, bo naprawdę zarówno impreza towarzysząca temu wydarzeniu, jak również klasa gry premierowej, były najwyższych lotów. Nie będę jednak uprzedzał wypadków i odsyłam do lektury artykułu *IPS w Lochu*. Innym tematem poruszanym w tym numerze, a dotyczącym spraw związanych z naszym rynkiem, jest reportaż z planu zdjęciowego programu telewizyjnego Multimedialny Odlot, emitowanego co drugi tydzień w Polsacie. Ja też tam byłem i przed kamerami się nieźle spociłem, a efekty tego wystąpienia mogliście „podziwiać” 3 sierpnia br., o ile ktoś w wakacje zerwał się już o 8.30 (co za nieludzka pora nadawania!).



Jak już wspomniałem, po wakacjach PC GAMER PO POLSKU będzie wyglądał nieco inaczej niż dotychczas. Oprócz pewnych zmian kosmetycznych, zauważycie także zmianę w sposobie prowadzenia pisma, doborów tekstów itp. Wzmacniamy bowiem naszą polską redakcję i oprócz typowych tłumaczeń wzrośnie liczba komentarzy, relacji i recenzji autorstwa naszych chłopców. Zmiany często kojarzą się z nieuchronnym wzrostem cen, ale nie zawsze przecież tak musi być! W tym przypadku nie mogę jednak składać publicznych zapewnień, że ceny nie podskoczą. Światek wydawców prasy komputerowej został zbulwersowany ostatnio wydarzeniami we Wrocławiu, gdzie tamtejsze służby skarbowe zażądały od wydawcy pisma komputerowego z krążkiem uiszczenia opłat skarbowych od krążka CD, który ponoć nie jest integralną częścią pisma. Sprawdzaliśmy, jak są traktowane podobne wydawnictwa na Zachodzie i okazuje się, że we wszystkich krajach należących do Unii Europejskiej dołączanie kompaktów, dyskietek, a nawet kaset magnetofonowych i wideo, nie jest niczym niezwykłym. Pisma z takimi dodatkami nie tracą przecież swojego nadrzędnego charakteru i traktowane są po prostu jako pisma, a więc zwalniane są z dodatkowych opłat skarbowych. U nas całą tę aferę można rozpatrywać wielowątkowo i dojść do różnych wniosków. Dla mnie jednak oczywistym jest fakt, że oto budżet państwa znów trzeba załatać i pieniędzy szuka się wszędzie, zatracając przy tym zdrowy rozsądek. Nieważne że wcześniej wygłaszano slogany, że chcemy do Europy, nieważne że decydenci zdają sobie sprawę o nieuchronności zmiany przepisów prawnych, aby odpowiadały one standardom Unii, nieważne że...

Chyba mam dzisiaj kiepski dzień. Wybaczcie, ale nie będę więcej tłumaczył, dlaczego PC GAMER PO POLSKU nie może wyglądać jak angielski, dlaczego polski rynek oprogramowania tak dalece różni się od światowego, dlaczego gry w Polsce są droższe niż na Zachodzie, mimo że społeczeństwo jest biedniejsze, dlaczego... Nie będę również zobowiązywał się do przewidywania ceny numeru wrześniowego. Niczego już nie można być pewnym. Ot, po prostu, po kilku latach budowania normalności zafundowano nam historyczną wycieczkę do minionej epoki i to za darmo! No cóż wakacje w pełni, a podróże kształcą – nawet te w czasie!

SPIS TREŚCI

52 Następca EF2000

96 IPS w Lochu

86 X-Wing vs TIE Fighter
poradnik pilota

62 Little Big Adventure 2





NA TROPIE

12 Tomb Raider 2



NA TROPIE

14 Warhammer 2



NA TROPIE

16 Warcraft Adventures



NA TROPIE

18 Total Annihilation



Stałe Działy

7 CD GAMER
20 Zapowiedzi
92 System

Jak Grać

76 C&C Counterstrike
82 MDK
86 X-Wing vs TIE Fighter
90 Gra na faul

Recenzje

74 Air Warrior II
68 Comanche 3
66 Carmageddon
75 Cavewars
71 Darklight Conflict
70 Formula One
62 Little Big Adventure 2
72 Lomax
74 Terracide









CD GAMER

W tym miesiącu będzie dużo krzyku, dzięki grywalnym demom *Warlords III* oraz *Monkey Island 3*. A poza tym są sterty dodatków do *Quake'a*, bo właśnie świętujemy pierwszą rocznicę pojawienia się wersji shareware tej gry. Więcej szczegółów na ten temat znajdziecie na str. 10.

The Curse of Monkey Island

LucasArts
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95

Wypróbuj to potężne demo jednej z najniecierpliwiej wyczekiwanych gier tego roku – *The Curse Of Monkey Island.* Gra, podobnie jak jej poprzedniczki, jest w całości sterowana myszą, ale podajemy kilka wskazówek, by ułatwić rozpoczęcie. Kiedy zechcesz wyjść z tego demo (to mało prawdopodobne), po prostu naciśnij Alt-X.

Interakcja z obiektami

Najedź kursorem na obiekt, aż stanie się on czerwony, a wtedy wciśnij i trzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy. Pojawi się wizerunek monety z trzema ikonami: dłonią, czaszką i papugą. Dłoń, to komendy 'podnieś', 'pchnij' i 'użyj'. Czaszka to badanie obiektu, a papuga – 'powiedz', 'spróbuj', 'dmuchnij' i 'ugryź'. Trzymając wciśnięty przycisk myszy, wybierz odpowiednią komendę najeżdżając na nią kursorem. Gdy wybierzesz odpowiednią ikonę, puść przycisk.

Użycie inwentarza

By wywołać ramkę inwentarza, kliknij prawym przyciskiem myszy. Możesz manipulować obiektami z inwentarza za pomocą ikon z monety, tak samo jak obiektami w pomieszczeniach. Obiekty z inwentarza możesz również umieszczać na swym kursorze. W tym celu kliknij lewym przyciskiem na pożądanym obiekcie i natychmiast zwolnij nacisk. Kursor stanie się tym obiektem. Gdy obiekt jest kursorem, to kliknięcie na innym obiekcie spowoduje użycie tych dwóch obiektów razem. Możesz również używać obiektów z inwentarza na obiektach w pomieszczeniu. W tym celu wystarczy wybrać obiekt z inwentarza i przesunąć kursor na brzeg ekranu. Ramka inwentarza zniknie i możesz używać obiektu w swej aktualnej lokacji.





Używanie wyjść

Kiedy Twój kursor przechodzi nad wyjściem, to zmienia się w strzałkę. Kliknięcie w tym miejscu pozwala Ci przejść do następnej komnaty. Podwójne kliknięcie powoduje natychmiastową zmianę pokoju.

DEMA GIER

Extreme Assault

Blue Byte
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95.

Lot futurystycznym helikopterem.

KLAWISZOLOGIA:

Kursor w górę – naprzód
Kursor w dół – do tyłu
Kursor w lewo – skręt w lewo
Kursor w prawo – skręt w prawo
A – w górę
Z – w dół
Alt – włączenie obrotu



Kursor w lewo – obrót w lewo
Kursor w prawo – obrót w prawo
Ctrl – strzał z wybranej broni
Backspace – zmiana broni
Enter – strzał rakietą
Spacja – 'sprytna' bomba
T – piorun
TAB – wybierz cel 1
O – wybierz cel 2
R – zoom radaru
0 – przełącznik kokpitu
9 – przełącznik kokpitu wirtualnego
3 – przełącznik HUD
1-8 – różne widoki

The Need For Speed 2

Electronic Arts
Pentium 100 (166 zalecane), 16 MB RAM, Windows 95

Przejedź się trasą Pacific Spirit w Fordzie GT90.

KLAWISZOLOGIA:

W górę – przyśpieszenie
W dół – hamulec
W lewo – skręt w lewo
W prawo – skręt w prawo

Warlords III: Reign Of Heroes

Broderbund
Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95
To wspaniałe, w pełni grywalne demo zawiera elementarz (tutorial) rozgrywki na jednego gracza oraz scenariusze Strażników Elfów. Sterowanie przypomina C&C, tzn. klikasz na jednostkę, a następnie na ten obszar mapy, gdzie ma się ona udać. Gra zawiera także elementy strategii kompleksowej i masę subtelności, więc bardzo zalecamy zapoznanie się z elementarzem.



Wipeout 2097 XL

Psygnosis
Pentium 100 (zalecane 166), 16 MB RAM, Windows 95
Pojeźdź jedną ze wstrząsających tras następczyni jednej z najlepszych konwersji z PSX na PC.
W górę – nurkowanie
W dół – wspinanie się
W lewo – skręt w lewo
W prawo – skręt w prawo
S – przyśpieszenie
A – lewy hamulec powietrzny
D – prawy hamulec powietrzny
Spacja – ognia!





Spacja – hamulec ręczny
A – przesunięcie w górę
Z – przesunięcie w dół
C – widok z kamery
B – widok w tył
H – klakson

Terracide

Eidos
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95
Strzelanina w stylu *Descent*.
KLAWISZOLOGIA:
A – przyśpieszenie
Z – zwolnienie/w tył



W górę – nurkowanie
W dół – wspinanie się
W lewo – skręt w lewo
W prawo – skręt w prawo
Q – strzał z aktualnej broni (zamontowanej pośrodku)
[wszystkie powyższe obsługuje też joystick]
X – strzał z broni po lewej
C – strzał z broni po prawej
F – flara
Spacja – karabin maszynowy
Delete – karabin maszynowy w lewo
PgDn – karabin maszynowy w prawo
Home – karabin maszynowy w górę
End – karabin maszynowy w dół

Tennis Elbow

GOTO Software
486DX2, 8 MB RAM, DOS/Windows 95
Tennis Elbow ukazał się już w CD Gamerze w tym roku, ale tak nam się spodobał, że zdecydowaliśmy się umieścić go ponownie.
KLAWISZOLOGIA:



Klawisze kursora – ruchy
Alt – Przycisk 1
Ctrl – Przycisk 2
Akcje:
Normalne uderzenie – Przycisk 1
Miękkie uderzenie – Przycisk 2
Twarde uderzenie – Przycisk 1 i 2
Krótka piłka – Przycisk 1 i W górę
Slice – Przycisk 2 i W górę
Lift – Przycisk 1 i W dół
Obronny Lob – Przycisk 2 i W dół
Drop Shot – Przycisk 1 i 2 i W górę
Zaczepny Lob - Przycisk 1 i 2 i W dół

Blood Omen: Legacy Of Kain

Activision
Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95



To epicka RPG, w której grasz Kaina – faceta, który został zabity i powraca jako wampir. Demo zawiera jeden z wielu leveli gry.
KLAWISZOLOGIA:
Kursory – kierunki ruchu
Ctrl – atak
Alt – ssanie krwi
Spacja – użyj przygotowanego czaru
F1 – inwentarz broni, czarów i pancerzy
F3 – menu czarów
F4 – menu obiektów
F5 – najazdy kamery
F6 – mapa
F7 – ekran opcji
F11 – ustalanie jasności obrazu
F12 – tryby rozdzielczości ekranu
Esc – wyjście z gry

Joint Strike Fighter

Eidos
Pentium, 8 MB RAM, Windows



Rolling demo najnowszego symulatora lotu.

X-Men: Children Of The Atom

Acclaim
Pentium, 16 MB RAM, DOS/Windows 95

Zanim zaczniesz

Radzimy, abyś zwolnił tak wiele pamięci expanded. Aby to zrobić, będziesz musiał poedytować trochę plik C:\CONFIG.SYS. Aby to zrobić, napisz z głównego katalogu dysku C:
edit config.sys i naciśnij <ENTER>
Powinieneś teraz odnaleźć linię zawierającą słowo „EMM386.EXE" i zmienić jej zawartość po tym słowie na słowo „RAM", tak aby linia wyglądała:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
oczywiście pod warunkiem, że plik EMM386.EXE mieści się w katalogu C:\DOS. Jeśli jest inaczej musisz wpisać ścieżkę dostępu do niego.
Innym sposobem na uzyskanie takiego efektu jest użycie programu MEMMAKER, jednakże należy używać go bardzo ostrożnie (zwłaszcza jeśli masz menu startowe MS-DOS-u, albo połączenia DOS- Win/Win 95).
Czasem mogą wystąpić kłopoty z programem MSCDEX - jego najnowsza wersja jest na dysku CD „PC Gamera".

Menu DOS

Włóż dysk CD do napędu i wybierz go pisząc D: i naciskając <ENTER> (oczywiście jeśli napęd CD jest oznaczony inną literą - musisz ją wpisać; wywołanie programu MSCDEX podczas startu komputera podaje Ci ją).
Uruchom menu przez napisanie GO i naciśnięcie <ENTER>. Jeśli używasz Windows 95, radzimy, abyś uruchomił komputer w trybie „DOS Prompt" i zrobił to samo co dla zwykłego DOS-u. Po ewentualnym (nie polecanym) uruchomieniu menu dosowego z Windows 95 nie jest zalecane przełączanie się między zadaniami.

Menu Windows 3.1/3.11

Uruchom Windows 3.1 (lub 3.11) i wybierz polecenie „Uruchom" z menu „Plik" z „Menedżera programów". Naciśnij na przycisk „Przeglądaj" i wybierz plik „PCG.EXE" z dysku CD. Pojawi się nowa ikona na desktopie - dwukliknięcie na niej spowoduje uruchomienie menu, które uruchamia jedynie gry dla Windows 3.1 - musisz użyć menu DOS, aby uzyskać dostęp do DOS-owych gier.

Menu Windows 95

Po włożeniu CD do napędu pojawi się menu pozwalające na wyjście do Windows, przeglądania zawartości dysku lub uruchomienie menu programów z dysku. Menu „Run" zawiera zarówno programy dla Windows 95, jak i dla 3.1.

Masz problemy?

Jeśli Twój CD jest uszkodzony, prosimy odesłać go pod adres podany niżej. Prosimy równocześnie o wcześniejsze sprawdzenie, czy wszystkie kroki instalacji zostały wykonane poprawnie, aby nie było wątpliwości, że problemy są natury sprzętowej. Do CD prosimy dołączyć informację o naturze błędu oraz zaadresowaną do siebie kopertę zwrotną. Wymiana CD jest konieczna jedynie w przypadku fizycznego uszkodzenia dysku.

PC Gamer Po Polsku
04-202 Warszawa
al. Marsa 6
tel./fax (0-22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl

Warunki Prenumeraty

1. Prenumeratę miesięcznika *PC Gamer* po polsku można zamówić od dowolnie wybranego numeru (wliczając w to numery poprzednie).
Obecnie przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów pisma i to zarówno wersji bez krążka, jak również „Edycji CD".

2. Aby zamówić prenumeratę wystarczy wypełnić czytelnie standardowy blankiet pocztowy, a w miejscu na korespondencję (na odwrocie blankietu) powtórzyć adres zamawiającego i napisać czego dotyczy zamówienie np. zamawiam PC Gamer Edycja CD x 3 od nr 4/96.
Określoną kwotę pieniędzy będącą trzy lub sześciokrotną wielkością aktualnej ceny, tymże przekazem prosimy przesłać na adres redakcji.

3. Wpłaty można również dokonywać za pośrednictwem banku na konto:
Computer Graphics Studio
PKO BP XII O/W-wa
1629-314295-136

4. Potwierdzeń wpłat NIE NALEŻY przesyłać do redakcji.

5. Adres redakcji w stopce.

Klawisze - gracz 1:
F1 - Start
A - w lewo
D - w prawo
W - w górę
S - w dół
T,Y,U - ciosy
G,H,J - kopnięcia

Klawisze - Gracz 2:
F2 - Start
Kursory - kierunki
Insert, Home, Page Up - ciosy
Delete, End, Page Down kopnięcia

Lomax

Psygnosis
Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95



Jeden level najnowszej gry z Lemingami.
KLAWISZOLOGIA:
W lewo - bieg w lewo
W prawo - bieg w prawo
W dół - pochylenie się
W - skok

SHAREWARE

Dogs Of War - Software Engineering Inc.
486DX2 (Pentium zalecane), 8 MB RAM, Windows 95

Fracas - Gecko Soft
486DX, 8 MB RAM, DOS/ Win 95

Gravity Well - Software Engineering Inc
486DX2 (Pentium zalecane), 8 MB RAM, Windows 95

Battle Star - Gregory Braun
486DX2, 8 MB RAM, DOS/Windows 95

Assault - Juha Kauppinen
486DX, 8 MB RAM, DOS/Win 95

Antagony - Trinity Software
486, 8 MB RAM, DOS

Acid Tetris - Jason Pimble & Scott Emerle
486DX, 8 MB RAM, DOS/Windows

Airlift Rescue - David Fleming
486DX, 8 MB RAM, DOS/Win 95

Dust - CyberFlix Inc.
486DX, 8 MB RAM, Windows 95

Bref - Axel Kirche & Franck Gotthold
486DX (zalecane DX4), 8 MB RAM, DOS/Windows 95

PC Gamer Reviews Database

Baza danych zawierająca zestaw wszystkich recenzji oraz solucji do gier, jakie kiedykolwiek ukazały się na łamach brytyjskiej edycji PC GAMERA.

Quake

Dla uczczenia pierwszej rocznicy ukazania się *Quake'a*, stworzyliśmy wybór najlepszych dodatków do *Quake'a*, które czynią z gry prawdziwe arcydzieło. Skorzystanie z tego zestawu wymaga, byś miał zainstalowaną pełną komercyjną wersję *Quake'a* i miał trochę pojęcia o kopiowaniu i rozpakowywaniu plików. Dodatków jest tak wiele, ze nie sposób ich tu wymienić, warto jedynie wspomnieć, że wśród nich są trzy edytory leveli, dzięki którym sami możecie tworzyć nowe, ciekawe światy.



Ostrożnie z DirectX 2!

Niektóre dema wymagają zainstalowania sterowników DirectX pod Windows 95. Niestety, starsze wersje DirectX, nie mogąc rozpoznać niektórych typów kart graficznych, bez pardonu wpychały się na miejsce oryginalnego sterownika Windows, przez co mamy obraz w 16 kolorach. W windowsowym menu CD GAMERA znajdziecie DirectX 3, którego zainstalowanie polecamy. A teraz garść porad „dla opornych". Najczęściej występujący problem dotyczy sterownika karty graficznej. Istnieje kilka sposobów jego rozwiązania. Jeżeli widzisz, że coś niedobrego stało się z obrazem, to w pierwszym rzędzie powinieneś uruchomić Windows 95 w Trybie Awaryjnym. Wystarczy przytrzymać klawisz F8 kiedy komputer startuje i wyświetla komunikat: „Uruchamianie systemu Windows 95...", a następnie wybrać Tryb awaryjny z menu, które zaraz się pojawi. Po załadowaniu Windows klikamy prawym przyciskiem myszy na kawałku wolnej przestrzeni pulpitu, wybieramy „Właściwości" i „Ustawienia", „Zmień typ ekranu" i wreszcie „Zmień". Teraz można wybrać stosowny typ adaptora.

Jeżeli i to nie zadziała, uruchamiamy Windows 95 normalnie i klikamy na ikonie „Dodaj nowy sprzęt" w „Panelu Sterowania", aby wykryć kartę graficzną, zainstalowaną w naszym komputerze. Może się zdarzyć, że konieczne będzie usunięcie aktywnego właśnie sterownika z „Menedżera urządzeń" w oknie „System" „Panelu Sterowania", zanim system odnajdzie jakiekolwiek nowe urządzenia.

Nieraz sugestie te mogą nie rozwiązać problemu wtedy trzeba ponownie instalować cały system Windows 95.

Warto zwrócić na to uwagę przed instalacją sterowników DirectX czy też gier, które go wykorzystują.

DUNGEON KEEPER NADCHODZI

LISTA DYSTRYBUTORÓW IPS & LICOMP:

AMI-COMM Gdańsk, ul. Kartuska 245; tel. 058-32 10 44 w.8
ARTICA Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6; tel. 058-47 02 62
AVAX W-wa, ul. Angorska 15A; tel. 022-617 14 78
BILANG Szczecin, Pl. Rodła 8; tel. 091-59 40 42
„PLAY” W-wa. D.H. „JUPITER” ul. Towarowa; tel. 022-35 42 65
MARMET Zabrze, ul. Wolności 262; tel. 032-171 56 11 w. 460; 175 39 72
MIRAGE W-wa, ul. Gen. Abrahama 4; tel. 022-671 15 55; 616 15 51
WALDI Wrocław, ul. Klaczki 4/1; tel. 071-325 24 58
USER Kraków, Przemysłowa 12; tel. 012-66 85 00, 56 45 66, 56 50 53

SKLEPY FIRMOWE:

ANGUS W-wa, ul. Widok 19
AMIKOM Białystok, ul. Piłsudskiego 38
ARTICA Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
CATOM 40-092 Katowice, ul. Mickiewicza 4
COMAT W-wa, Dw. Centralny paw. 12
CMR DIGITAL W-wa, Al. Jerozolimskie 2
Dom Handlowy „FENIKS” IVp. Wrocław
Dom Handlowy „PODWALE” Ip. Wrocław
DMG W-wa, Grzybowska 39
DYNAMIC 41-200 Sosnowiec, ul. Modrzejowskiej 16
MIKRO-FAN Olsztyn, Pl. Wolności 2/3
P.H.U. „JANA” 44-100 Gliwice, ul. Barlickiego 4
ULISSES Kalisz, ul. rÛdmiejska 26
XYZ Lublin, ul. Okopowa 6
„WALDI” Wrocław, ul. św. Mikołaja 56/57
SKLEPY EMPIK

wersja językowa polska



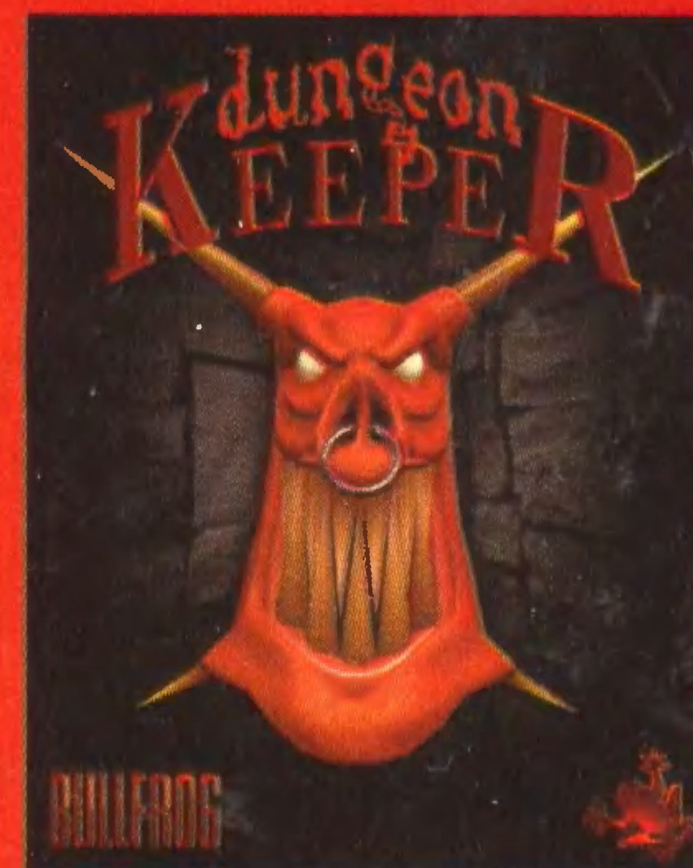
dungeon KEEPER



JAK DOBRZE BYĆ ZŁYM



Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel.: (0-22) 642 27 66, 642 27 68; fax: 642 27 69
www.ipscg.waw.pl



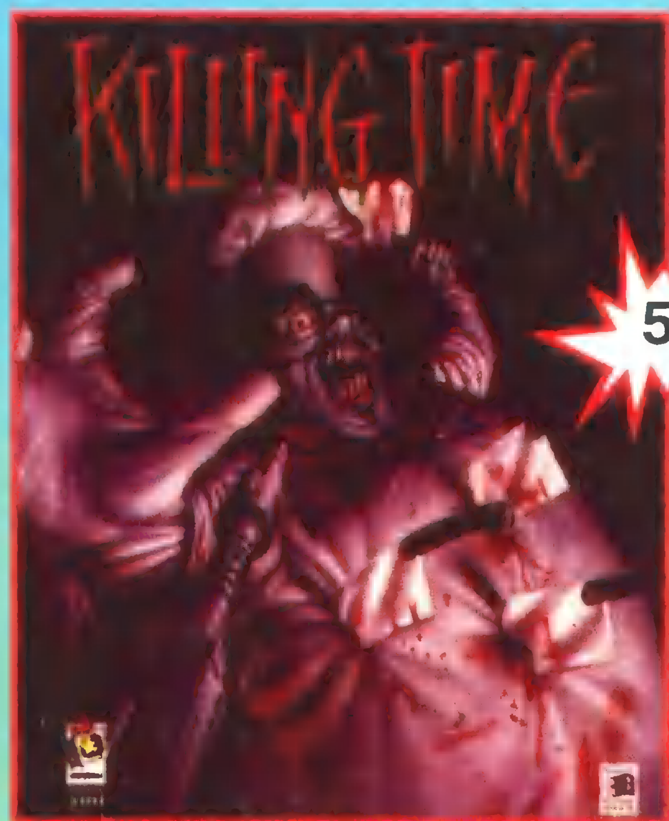
PC CD-ROM
www.bullfrog.co.uk

MIRAGE

Przedstawimy Państwu fragment naszej oferty, jeżeli chcieliby Państwo zamówić dowolny inny program ...
tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622
Jeżeli przyślą nam Państwo kopertę zaadresowaną do Siebie, otrzymają Państwo bezpłatnie zamówiony katalog. Zapraszamy do naszego sklepu, zamówienia pocztowe prosimy także kierować na ten adres:

MIRAGE SOFTWARE
03-962 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
zapraszamy od 10.00 do 18.00

WAKACYJNA OFERTA CENOWA



NIESAMOWITY NASTRÓJ HORRORU



REWELACYJNA STRZELANINA 3D

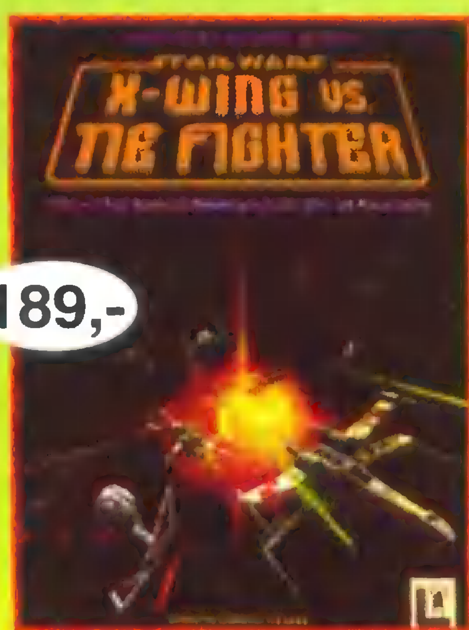


NAJLEPSZA GRA RPG ROKU 1996 W USA

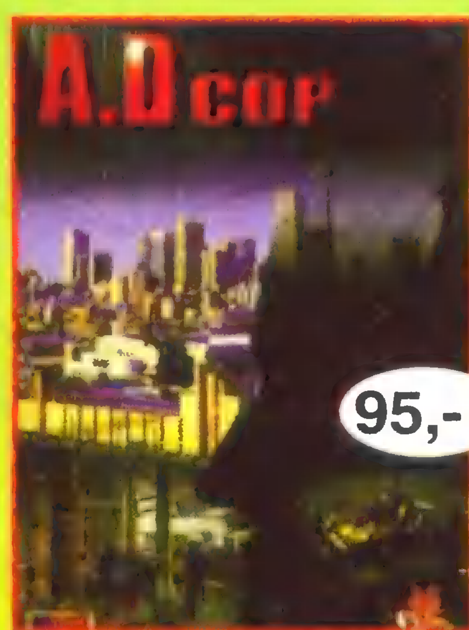


NIESPOTYKANA SIŁA RAŻENIA CZOŁGU TK2003

UWAGA !!!
Oferta ważna do 31 sierpnia !
Super okazja trwająca zaledwie dwa miesiące !
Powyższe gry + atrakcyjne NIESPODZIANKI czekają na Was !



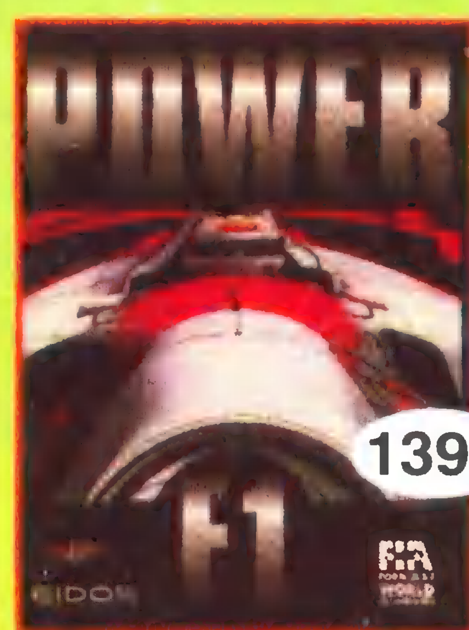
OD DAWNA OCZEKIWANY SYMULATOR GWIEZDNYCH WOJEN



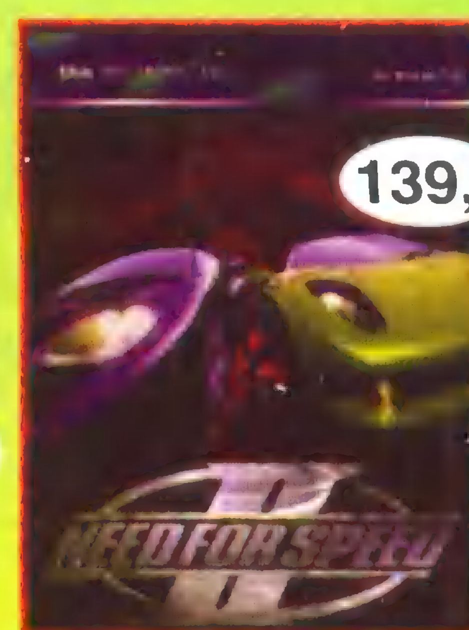
SUPER STRZELANINA "VIRTUAL COP" W POLSKIM WYDANIU



WIRTUALNA BIJATYKA 3D DORÓWNUJĄCA KONSOLOWYM HITOM



ZNAKOMITE GRAFICZNIE, REALISTYCZNE WYŚCIGI FORMUŁY 1



RAJD SAMOCHODOWY NOWA WERSJA SUPER PRZEBOJU



NIESAMOWITA ATMOSFERA KRWAWEJ STRZELANINY 3D

NOWOŚCI

ACE VENTURA	*przygodowa PL.*	119.00
A.D. COP	*wirtualna strzelanina*	95.00
AIR WARRIOR II	*symulator*	139.00
A.T.F. GOLD	*symulator*	139.00
AMOK	*strzelanina 3D*	129.00
B.I.G.	*platformowa*	85.00
BLOOD	*nowy DUKE 3D ?*	140.00
G-NOME	*symulator robota*	135.00
INWESTOR	*ekonomiczna PL*	130.00
JET FIGHTER III	*symulator*	145.00
LAST RITES	*typu DOOM*	85.00
LONGBOW GOLD	*symulator*	139.00
NEET FOR SPEED II	*wyścigi*	139.00
PIRANHA	*kosmiczna strzelanina*	59.00
POWER F1	*wyścigi formuły 1*	139.00
RIDDLE OF RUNES	*screensaver*	29.00
SIDELINE	*kosmiczna strzelanina*	60.00
SCORCHER	*wyścigi inaczej*	129.00
SMOCZE HISTORIE	*przygod. PL*	89.00
TIME WARRIORS	*walki 3D*	139.00
TOUCHE	*przygodowa w jęz. Polskim*	139.00
THEME HOSPITAL	*ekonomiczna*	139.00
X-WING VS. TIE FIGHTER		189.00
X-MILES	*nowe trasy* RALLY CHAMPIONSHIP	60.00

INNE PROPOZYCJE

3DO DECATHLON	*dziesięciobój*	89.00
A IV NETWORKS	*ekonomiczna*	85.00
A.D.2044	*przygodowa, 2CD, PL*	110.00
ABRAMS I M1A	*symulator czałgu*	139.00
ALONE IN THE DARK 2	*przygodowa*	65.00
ALONE IN THE DARK 3	*przygodowa*	95.00
ALONE TRILOGY	*zestaw 3 cz. Alone*	169.00
BLAMI MACHINEHEAD	*strzelanina*	~~140.00~~
BURIED IN TIME	*3CD, przygodowa*	115.00
CHRONOMASTER	*przygodowa*	115.00
DEUS	*przygodowa 3D , PL*	99.00
DIABLO	*przebój RPG*	145.00
ERASER	*z filmu Egzekutor 4CD*	115.00
EF 2000 EVOLUTION	*symulator*	169.00
FLYING CORPS	*symulator, I Wojna*	149.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przygod.*	85.00
GRAND PRIX 2	*wyścigi Formuła 1*	130.00
HEIMDALL 2	*przygodowa*	35.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	*strateg.*	145.00
ISHAR TRILOGY	*wszystkie części RPG*	85.00
K.K.N.D	*strategiczna*	139.00
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	65.00
KILLING TIME	*gra w stylu Duke'a*	~~129.00~~
LEW LEON	*zręcznościowa*	99.00
LORDS OF THE REALMS 2	*strategia*	139.00
MARCO POLO	*strategia, przygoda*	85.00
MEPHISTO GENIUS 2	*szachy*	139.00
MDK	*zręcznościowa*	139.00
METAL RAGE	*zręczn. czołgiem*	~~120.00~~
MONSTER TRUCK MADNESS	*wyścigi*	115.00
NASCAR RACING 2	*wyścigi samoch.*	139.00
NBA`97	*koszykówka 3D*	139.00
OFFENSIVE	*strategiczna, II Wojna*	85.00
OLYMPIC GAMES	*olimpiada 3D*	119.00
OLYMPIC SOCCER	*piłka nożna 3D*	119.00
ORION BURGER	*przygodowa*	119.00
PHANTASMOGORIA 2	*filmowy horror*	165.00
PRIVATEER 2	*kosmiczna*	155.00
POLANIE	*polska gra strategiczna*	85.00
REALMS OF THE HUNTING	*4*CD*	110.00
RELOADED	*zręcznościowa*	129.00
SCARAB	*zręcznościowa*	139.00
SEA LEGENDS	*strategiczno-handlowa*	99.00
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	*wyścigi*	169.00
SETTLERS 2 MISJE		75.00
SIM ANT/FARM/EARTH/CITY		39.00
SMURFY	*super HIT ! PL*	110.00
STEEL PANHERS 2	*strategiczna*	159.00
STRIFE	*RPG z widokiem z DOOM*	~~130.00~~
SUPER EF 2000	*symulacja Win 95*	179.00
TACT COM	*misje do EF 2000*	69.00
THIRD REICH	*strategiczna, klasyka*	119.00
TOMB RAIDER	*rewelacja !!!*	139.00
TOTAL MANIA	*strategia, zręczn.*	115.00
TUNNEL B1	*zręcznościowa*	139.00
WAGES OF WAR	*strategiczna*	129.00
WAR WIND	*strategia fantasy*	130.00
WERSAL 1685	*przygodowa po polsku*	140.00
WORLD RALLY FEVER	*wyścigi*	119.00
WORMS REINFORCEMENTS		65.00
WORMS UNITED	*gra + data dysk*	140.00

OBNIŻKA CEN - OKAZJA

ABSOLUTE ZERO	*strzelanina*	85.00
ANGEL DEVOID	*przyg. 4CD*	45.00
BIG RED RACING	*wyścigi, 3D*	85.00
CHAOS CONTROL	*strzelanina*	85.00
DISCWORD 2	*bajkowo-przygodowa*	95.00
GABRIEL KNIGHT 2	*horror*	85.00
PRISONER OF ICE	*przygodowa*	85.00
RIDDLE OF MASTER LU	*przyg.*	85.00
RISE OF TRIAD	*zręcz. typu DOOM*	35.00
RISE OF THE ROBOTS	*bijatyka*	39.00
SABRE TEAM	*strategiczna*	35.00
SHELLSHOCK	*symulator czołgu*	85.00
S.W.A.T POLICE QUEST		48.00
TIME GATE	*przygodowa 3D*	85.00
TOP GUN	*symulator*	85.00
UNIVERSE	*przygodowa*	35.00
UNDER A KILLING MOON	*przyg. 4CD*	79.00
WETLANDS	*super strzelanina*	85.00
Z	*strategiczna*	70.00

Pierwsze spojrzenie na...

TOMB RAID



„Czy mój tyłeczek wygląda dobrze w tym wdzianku?" Sukces zupełnie nie odmienił Lary. Jest nadal wspaniale zbudowana. Oto główna przewaga polygonów.

ER 2



Nie miał nawet na tyle przyzwoitości, by spaść z list przebojów, a tu pojawia się kontynuacja. LES ELLIS



Ten niebieski fragment w prawym górnym rogu to, zdaniem naszych ekspertów, niebo. Jeden z nowych elementów, które Core uwzględniła w *Tomb Raider 2*.

Minęło pół roku od premiery *Tomb Raidera*, a ta największa miła niespodzianka ubiegłego roku nadal trzyma się dobrze i klienci ciągle tłumnie odwiedzają sklepy, by zaopatrzyć się w egzemplarz tej wspaniałej gry. Tymczasem Core Design (dawno już wchłonięta przez Eidos) w pośpiechu pracuje nad *Tomb Raiderem 2*.

Eksploracja i zabawy z bronią w trójwymiarowym świecie pozostały bez zmian, ale pozostałe elementy zostały przepuszczone przez firmową wyżymaczkę, by stwierdzić, co można jeszcze z nich wycisnąć. Podstawowa różnica polega na tym, że większość akcji rozgrywa się w plenerze. Zamiast po jaskiniach i grobowcach, gracz będzie mógł teraz pobiegać po takich miejscach, jak Wielki Mur Chiński czy uliczki Wenecji. – „*Tomb Raider 2* musi mieć coś ekstra," mówi dyrektor wykonawczy Core, Adrian Smith, „więc postanowiliśmy dodać wiele nowych elementów. Są to między innymi dynamiczne efekty świetlne, jak rozbłyski wystrzałów, regulowane oświetlenie, dzięki czemu można w pomieszczeniach zapalać i wyłączać lampy, oraz realistyczne zachody słońca, gdzie akcja zaczyna się w dzień i kończy w ciemnościach." Ile godzin trzeba będzie grać, by doczekać zmierzchu, zostanie ustalone przy wyważaniu gry.

Sama Lara Croft nauczyła się nowych sztuczek. Potrafi teraz czołgać się i wspinać na pionowe ściany po pnączach. Pozostały sceny podwodne, ale tym razem, zamiast pływać w jeziorkach i podwodnych tunelach, będziemy mieli okazję penetrować zatopiony statek pasażerski. To się nazywa szczęście.

Doskonała manipulacja

Pojawi się więcej wstawek filmowych. „Zamierzamy umieścić w grze tyle zadziwiających sekwencji filmowych, ile tylko się da, gdyż nie chcemy, by ktokolwiek poczuł się rozczarowany," obiecuje Smith. „A levele na zatopionym statku są absolutnie porażające. Sądzę, że już powinniście cieszyć się na myśl o spotkaniu w odmętach twarzą w twarz z rekinem."

„Staniecie w odmętach twarzą w twarz z olbrzymim rekinem, uzbrojeni w harpun." — Adrian Smith

Nie zapomniano również o zagadkach. Core obiecuje, że te elementy będą na takim samym poziomie jak w pierwowzorze, co oznacza, że odrobina pomyślunku pomoże nam przejść te kawałki, gdzie nie wystarczy doskonałe manipulowanie joystickiem/joypadem/klawiszami. Programiści zapewniają również, że łamigłówki będą całkowicie nowe.

Dzięki podrasowanemu edytorowi poziomów (firma nie zamierza go upublicznić) twórcy mają ułatwione zadanie. Mogą zaprojektować dowolny level i dosłownie w kilka sekund zacząć eksplorację, sprawdzając jak wszystko działa. W ten sposób wszystkie problemy mogą zostać rozwiązane, jeszcze zanim gra wejdzie w etap intensywnych beta-testów.

Tomb Raider to bezsprzecznie najlepsza gra dla pojedynczego gracza w ubiegłym roku i wyobraźcie sobie, jak wspaniale grałoby się w nią w kilka osób. Kryjówki dla snajperów; polowania na przeciwników; pojedynki jeden na jeden – ale ludzie z Core Design nie chcieli dać się wciągnąć w dyskusję na ten temat. Chociaż wymknęło im się, że rozważają dołączenie do *Tomb Raidera 2* opcji multi-player. Mamy nadzieję, że spodoba im się ten pomysł.

Chociaż Lara Croft stała się jedyną wyrazistą bohaterką gier na PC, autorzy nie chcą wpaść w pułapkę wyprodukowania po pół roku klasycznej kontynuacji, która nie oferuje nic nowego. Bez wątpienia byłby to kuszący scenariusz – firma Eidos nie obrażałaby się na łatwy zysk – ale jeżeli Core zdoła stworzyć coś, co będzie prawdziwym rozwinięciem pierwotnej idei, niewątpliwie osiągnie sukces porównywalny z pierwszą odsłoną. PCG

DLACZEGO *TOMB RAIDER 2* NIE DA SIĘ POGRZEBAĆ

- **Prawdziwie 3D i skonstruowany z polygonów świat, gdzie wykorzystano szybki i mocny engine.**
- **Przebojowe połączenie eksploracji, szybkiej akcji i rozwiązywania zagadek.**
- **Współpraca z najlepszymi akceleratorami 3D.**
- **Ogromne otwarte przestrzenie, w których można się pogubić.**
- **Możliwość zmierzenia się z olbrzymim rekinem i penetrowania zatopionych okrętów.**

Producent	Core	Zaawansowanie	50%
Wydawca	Eidos	Premiera	Grudzień





(Góra) Z takim narzędziem nawet małpa mogłaby w kilka sekund zaprojektować poziom.

Pierwsze spojrzenie na...

WARHAMMER 2





Artyści zajmujący się graficzną stroną gry włożyli wiele pracy w opracowanie efektów wizualnych i trójwymiarowej rzeźby terenu. Skomplikowane tekstury, takie jak wygładzone przez wodę powierzchnie głazów w połączeniu z przygotowanymi wcześniej efektami światłocieniowymi dają bardzo imponujący efekt.

: DARK OMEN

Dzięki *Dark Omen* autorom z Mindscape udało się przenieść gry strategiczne prowadzone w czasie rzeczywistym do trójwymiarowego świata

MARK DONALD



D*ark Omen* jest drugą częścią gry *Warhammer: Shadow Of The Horned Rat*, która półtora roku temu została przez PC Gamera oceniona na 90%. Obydwie gry zostały oparte na znanej planszowej grze strategicznej, opracowanej przez *Games Workshop. Warhammer: Shadow Of The Horned Rat* był strategią, której akcja toczyła się w czasie rzeczywistym, w sposób podobny, jak w *Warcraft 2*.

Szef projektu *Dark Omen*, Geoff Gamon, odżegnuje się od przeszłości: „Shadow był bardzo bliski swojemu oryginałowi, rozgrywanemu za pomocą maleńkich figurek. Tym razem naszym głównym celem było jednak stworzenie możliwie najlepszej gry komputerowej. *Dark Omen* jest grą, w której bitwy stanowią najważniejszą jej część".



Kampanie to misje powiązane ze sobą i ułożone w logicznym porządku. Jeśli w jednej poszczerbisz swoją armię, walka w kolejnej będzie trudniejsza.

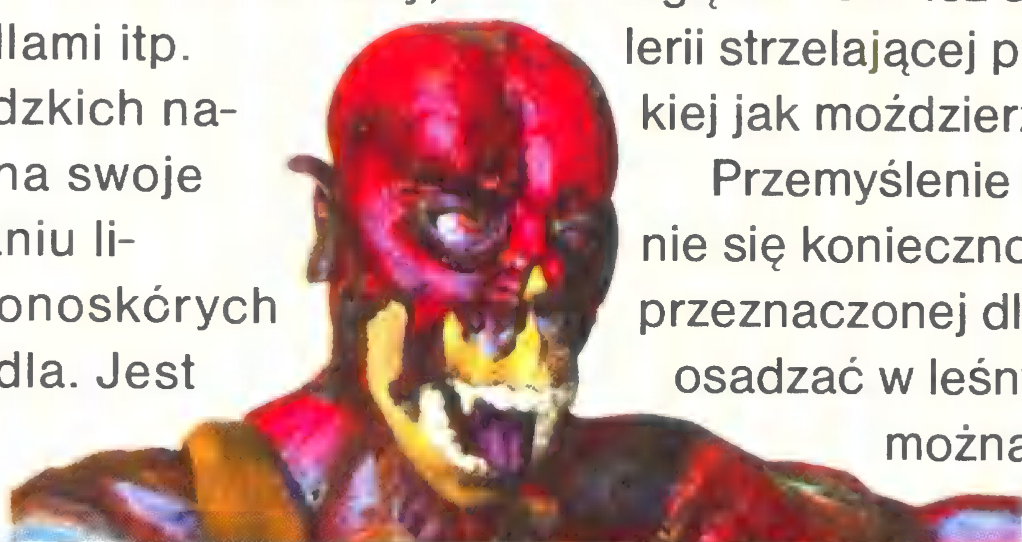
Doświadczenia z konsolą Sony PlayStation nauczyły bardzo wiele autorów, tak więc nowa gra ma szansę przebić wszystkie swoje konkurentki. Akcja gry została osadzona w neo-tolkienowskim świecie fantasy, wypełnionym Orkami, Trollami itp. Jesteś dowódcą grupy ludzkich najemników, zarabiających na swoje utrzymanie dzięki odpieraniu licznych ataków watah zielonoskórych potworów na ludzkie osiedla. Jest to pierwsza gra strategiczna, której akcja jest osadzona w świecie 3D

Trzy wymiary

Dzięki takiemu rozwiązaniu teren uzyskał 'głębię', możesz przybliżać i oddalać sobie jego widok oraz obracać go oglądając wzniesienia i wąwozy podobnie jak w *SWIV 3D*. Gamon dorzucił nam kilka drobnych szczegółów na ten temat: „Zbudowaliśmy i przygotowaliśmy do gry trójwymiarową mapę terenu, którego poszczególne cechy są w stanie wpływać na różnego rodzaju parametry obrony i ataku. Bagna spowalniają ruchy wojsk, ataki przeprowadzane ze wzgórza, dzięki rozpędowi wojowników są gwałtowniejsze i łatwiejsze do wygrania. Fakt zaistnienia wypukłości i wklęsłości gruntu zapewnił nam możliwość generowania poprawnego widoku, jeśli chodzi o perspektywę."

„*Dark Omen* jest grą, w której bitwy stanowią najważniejszą jej część. Gra będzie również bardzo łatwa w obsłudze — wystarczy zająć się nią przez chwilę, a już można będzie się nią znakomicie bawić." — Geoff Gamon

Teraz żeby zobaczyć wroga, Twoi żołnierze muszą mieć naprawdę kontakt wzrokowy z oddziałami przeciwnika. Działa to oczywiście w dwie strony... Jeśli jakaś jednostka jest ukryta za przeszkodami terenowymi — nie zobaczysz jej. Zajmowanie pozycji na wzniesieniach stało się równie ważne. Wystarczy umieścić oddział łuczników na wzgórzu, a będą oni mogli widzieć i ostrzeliwać większą część pola walki. Mogą oni również stanowić wyzwanie dla artylerii strzelającej po wysokich trajektoriach, takiej jak moździerze oblężnicze i katapulty.



Przemyślenie taktyki i strategii walki stanie się koniecznością, szczególnie w grze przeznaczonej dla dwóch graczy. Można osadzać w leśnych zasadzkach oddziały, można również przeprowadzać podzielonymi siłami atak frontalny w celu odwrócenia uwagi od mniejszego oddziału przekradającego się od tyłu i mającemu zadać ostateczny cios wrogiej armii.

Uporządkowana walka

Gamon zapewnia, że w odróżnieniu od innych strategi w czasie rzeczywistym, ta wraz z rozwojem akcji nie przekształci się w chaos i bałagan. Twoje oddziały są połączone w regimenty, które mogą być wystawiane w najróżniejszych formacjach, zależnie od sytuacji oraz roli regimentu na polu walki. Dla przykładu — kawaleria może przyjąć zabójczo skuteczną formację klina. Wybór oddziałów jest naprawdę duży: mamy do dyspozycji ponad czterdzieści ich typów, poczynając od Ogrów, poprzez Elfy, Entów, oddziały stacjonarnych hakownic i dział, aż do czołgów o napędzie parowym. Potęga zła, z jaką przyjdzie Ci walczyć, jest równie, a może nawet bardziej okazała. Prócz hord Orków, natkniesz się również, wśród gromad innych, na oddziały nie-martwych Szkieletów, Rydwany Piekieł, Mumie, Wampiry i Demony.

Dark Omen jest grą bardzo głęboką. Możliwości taktyczne są wprost powalające, system magiczny jest o niebo lepszy niż ten, który był zastosowany w Warcraft, a gra ma mieć kampanie złożone z drzewiastej struktury trzydziestu sześciu misji. Zależnie od tego, jaką drogę obierzesz w danej bitwie, wpłyniesz równocześnie na kolejne, późniejsze walki. Gra już teraz wygląda na znakomicie dopracowaną. Będziemy na nią czekać, jak stado spragnionych wody na pustyni. PCG

CZEMU WSZYSTKIE OMENY WSKAZUJĄ, ŻE PRZYSZŁOŚĆ BĘDZIE DOBRA DLA *WARHAMMER 2*

- **Jest pierwszą strategią w czasie rzeczywistym, która używa trójwymiarowego świata gry.**
- **Liczba bitew w stosunku do innych gier tego typu, to jak porównanie czołgu z pojedynczym Ogrem.**
- **Największy eksperyment na świecie związany z testowaniem gry zapewni właściwe poziomy sił armii.**
- **Wspiera karty z akceleratorami graficznymi.**
- **W grze można spotkać nie-martwych, co nam się bardzo podoba.**

Producent	Mindscape	Zaawansowanie	60%
Wydawca	Mindscape	Premiera	Październik

Pierwsze spojrzenie na...

WARCRAFT A







(Góra) Komentarz do tego rysunku głosił „Odprężony smok" i oto jak wyobrazili to sobie Rosjanie. Nie widać tego na obrazkach, ale Blizzard nie żałowała środków na pozyskanie najlepszych aktorów do czytania dialogów.

DVENTURES

Kampania wyborcza Johna Majora pod hasłem „Powrót do korzeni" okazała się kompletnym niewypałem. Może z powodu durnej nazwy. „Przywódca Klanów" Blizzarda brzmi zdecydowanie lepiej. MARK DONALD

Ludzie opowiadający o „tradycyjnych wartościach" to najczęściej oszołomy, którzy uważają, że wiktoriańskie manufaktury, zatrudnianie pięciolatków i ogólne niedożywienie, wzmocnią kościec moralny narodu. Pod warunkiem oczywiście, że da im się władzę. Łatwo zauważyć takie typki. Mocno się pienią i miotłami przepędzają koty. Kiedy jednak odwiedziliśmy siedzibę firmy Blizzard i usłyszeliśmy tekst o „tradycyjnych wartościach" nie mogliśmy dopatrzyć się blizn po lobotomii u wypowiadających te słowa.

Po odniesieniu sukcesu na polu RPG i strategii czasu rzeczywistego dzięki *Diablo* i serii *Warcraft*, firma postanowiła spróbować szczęścia w przygodówkach. A dzięki naciskom fanów *Warcrafta* stwierdzili, że królestwo Azeroth będzie znakomitym miejscem akcji.

Zainteresowanie bohaterami

Najwyraźniej wielu graczy poważnie zainteresowało się prywatnym życiem bohaterów pojawiających się na planszach *Warcrafta*. „Jesteśmy zasypywani listami od ludzi, którym spodobała się fabuła w grze strategicznej" — wyjawia projektant *Warcraft Adventures* James Phinney. „Super," mówią. „Zupełnie jak w grze RPG czy przygodówce". I zawsze wypytują, co dalej dzieje się z bohaterami, zaskakując nas często głębią posiadanej wiedzy." Po stworzeniu tak bogatego tła, pomysł Blizzarda, by rozszerzyć i ubarwić legendę *Warcrafta* wygląda znakomicie i powinien uspokoić wszystkich fanów — szkoda, że tak rzadko spotykamy takie pomysły.

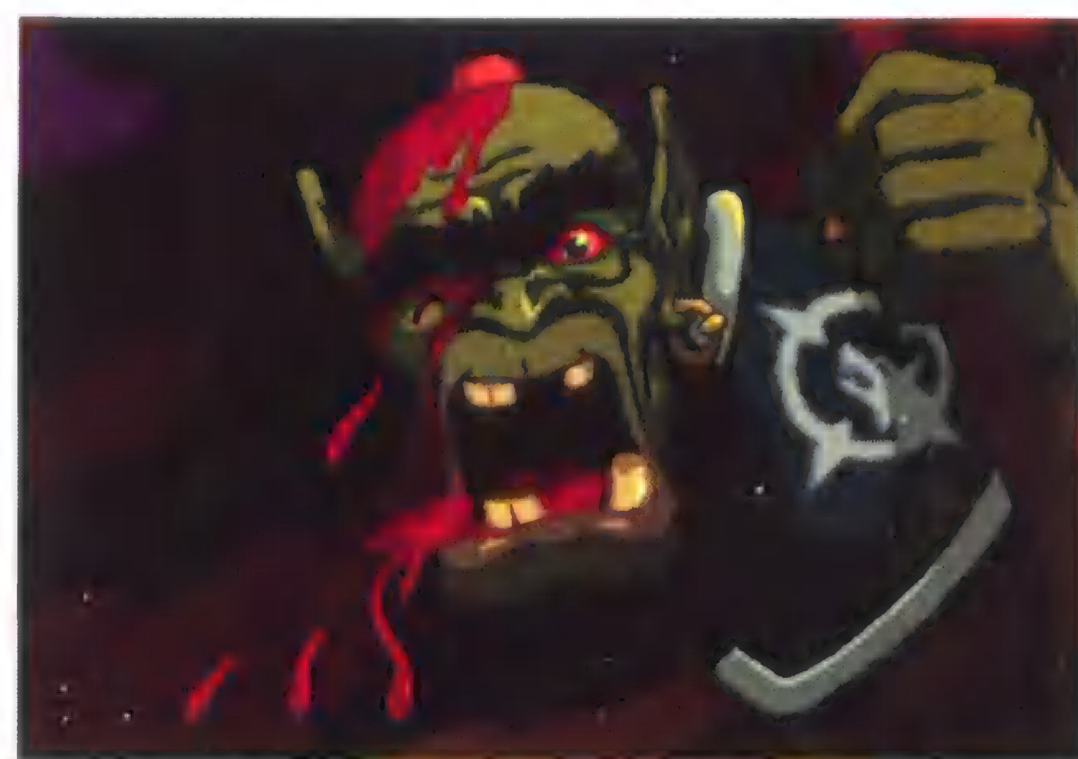
Tym, co może nas lekko zdziwić, jest odkrycie, jak bardzo konwencjonalne jest podejście autorów do całej tej sprawy. Zamiarem Blizzarda jest uchwycenie atmosfery klasycznych przygodówek, jak *Sam & Max* czy też *Monkey Island 2*. Nie ma tu miejsca na rewolucyjny interfejs czy mieszanie gatunków. „Zdaliśmy sobie sprawę, że elementem, który decyduje o sukcesie gry przygodowej, jest

„*Lord Of The Clans* zwiąże wszystkie luźne wątki i rozwinie legendę *Warcrafta*." — Chris Metzen



pomysł; wciągająca historia z barwnymi postaciami i dozą humoru. Fajerwerki nie są tak ważne — wyjaśnia filozofię firmy Chris Metzen, główny projektant firmy.

Tak więc autorzy koncentrują wysiłki na stworzeniu pasjonującej fabuły, pełnej rozsądnych zagadek oraz osadzonej w świecie pełnym rzeczy i postaci znanych miłośnikom *Warcrafta*. Chętnie przyznając się do czerpania pełną garścią z realiów *Warcrafta*, autorzy uznali, że najlepszą drogą do wiernego przedstawienia świata gry będzie dwuwymiarowy i komiksowy wygląd. Aby uzyskać zamierzony



Oto tata Thralla, czyli tata gracza. Mamy więc zielonkawego ojca z brwiami jak amazońska dżungla.

efekt, zwrócili się do firmy Animation Magic z St. Petersburga w Rosji, która stworzyła wspaniałą grafikę. Pomimo kulturowych różnic, dotyczących na przykład wyglądu orka, rezultat jest oszałamiający. Trudno będzie miłośnikowi *Warcrafta* powstrzymać się przed popatrzeniem, jak w środku wygląda wylęgarnia gryfów czy obejrzenie zamienionej po wojnie na młyn wieży strażniczej.

Opowieść epicka

Fabuła oferuje więcej intryg, zdrady, zemsty i gry o władzę niż odcinek serialu Dallas. Gracz wciela się w postać Thralla, zdziwaczałego orka, który nigdy nie zetknął się z przedstawicielami własnej rasy i był wychowywany przez ludzi. Po przegranej wojnie orki z Azeroth zostały zamknięte w rezerwatach. Zadaniem Thralla jest ponowne odkrycie własnego dziedzictwa i wyzwolenie orków z niewoli. Pomimo tej nieco ponurej fabuły, autorzy twierdzą, że gra pełna będzie humoru i pojawi się w niej mnóstwo odniesień do historii z *Warcraft*, co powinno stanowić nie lada gratkę dla fanów pierwowzoru. Jednocześnie twórcy zdają sobie sprawę, że muszą zmieścić tam również dostatecznie dużo czystej przygody dla tych, których nigdy nie zainteresowały strategie czasu rzeczywistego.

A co z *Warcraft III*, można by zapytać. Niezwykle długo zamęczaliśmy szefów Blizzarda tym prostym pytaniem. Odpowiedź Metzena jednocześnie dodała nam otuchy i rozczarowała. „Wszyscy wiedzą, że pojawienie się *Warcrafta III* jest nieuniknione. Na pewno nadejdzie, to tylko kwestia czasu. Znamy już naturę konfliktu i jego uczestników. Nie znamy natomiast daty premiery, ani nawet roku." Tutaj z trudem powstrzymaliśmy jęk zawodu. „Ale *Lord Of The Clans* zwiąże wszystkie luźne wątki i rozwinie legendę *Warcrafta*, tak więc kiedy wystartujemy z *Warcraftem III* wszystko będzie na świeżo w pamięci." Zapamiętamy to sobie. Co do tego nie ma wątpliwości. PCG

DLACZEGO *WARCRAFT ADVENTURES* PRZYPADNĄ WAM DO GUSTU

- **Jest to przygodówka czerpiąca z doświaczeń takich wspaniałych gier, jak *Monkey Island 2*.**
- **Zawiera ponad 40 000 pięknych, ręcznie rysowanych klatek animacji.**
- **Miłośnicy *Warcrafta* nie będą potrafili powstrzymać się od zajrzenia do wylęgarni gryfów.**
- **Firma Blizzard odnosi nieprzerwane pasmo sukcesów.**
- **Każda firma, która w holu swojej siedziby ma dwumetrowego orka wzbudza szacunek.**

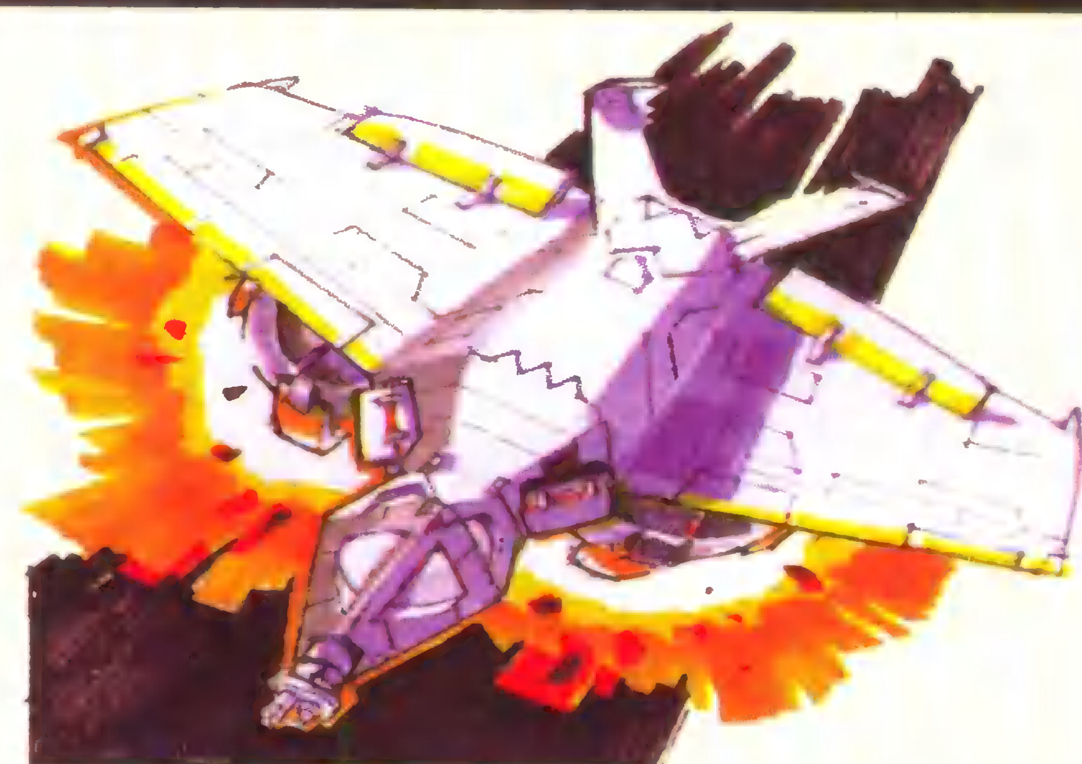
Producent	Blizzard	Zaawansowanie	50%
Wydawca	Sierra	Premiera	Gwiazdka

Pierwsze spojrzenie na...

TOTAL ANN

(Góra) Polygony, efekty świetlne, cienie, zmienna sceneria. (Prawo) Te skalne półki odgrywają istotną rolę.







(Lewo) Woda ma różną głębokość, co jest ważne ze strategicznego punktu widzenia. (Góra) Polygony ładnie wybuchają.

IHILATION



Gdyby wojna naprawdę wyglądała tak pięknie, nie byłoby pacyfistów.

JASON WESTON

Zazwyczaj gatunki gier rozwijają się powoli i nawet niewielki postęp na jakimś polu stanowi okazję do wielkiej fety. *Total Anihilation* całkowicie burzy tę teorię i być może stanie się największą rewolucją wśród gier strategicznych, od czasu premiery *Dune II*. Oprócz oczywistego postępu w grafice, leżąca u podstaw gry idea jest daleko bardziej zaawansowana niż w innych podobnych grach, mających ukazać się w tym roku.

Grafika w *Total Anihilation* stanowi największy postęp, w całości opierając się na polygonach, co sprawia, że wygląda o niebo lepiej niż dzisiejsze dwuwymiarowe gry strategiczne. Chris Taylor, twórca i główny projektant firmy Cavedog wyjaśnia dlaczego postanowił odejść od bitmapowych obrazków: „Chcieliśmy wejść w prawdziwe 3D i wprowadzić mnóstwo nowych elementów, nie spotykanych dotąd w strategiach czasu rzeczywistego. Ponieważ nie korzystamy z konwencjonalnych płaszczyzn, teren może mieć swój własny model wzniesień. To pozwala precyzyjnie określić wysokość każdego wzgórza, co z kolei znakomicie ułatwia projektowanie nowych elementów krajobrazu. Nie chcemy konkurować z *C&C* lecz raczej z następną generacją strategii czasu rzeczywistego."

Bardziej realistyczna

Tak więc urozmaicone krajobrazy 3D nie tylko wyglądają pięknie, ale pozwalają stworzyć bardziej realistyczną rozgrywkę. Ukształtowanie terenu to jeden z elementów jeszcze nie w pełni wykorzystany przez programistów, ale nowatorskie podejście do w Total Anihilation to właśnie umożliwia. Konieczne będzie wypracowanie nowych strategii, by w pełni skorzystać z dobrodziejstw nowego systemu – zarówno ze strony gracza, jak i mechanizmu AI. Odwzorowane w przestrzeni 3D trajektorie wystrzeliwanych pocisków oznaczają, że jeżeli zostaniemy zapędzeni w jakąś dolinę, to znajdziemy się na łasce zasypujących nas z góry gradem pocisków czołgów. Co więcej ten nowy mechanizm został zastosowany nie tylko na lądyie – lecz również wobec akwenów wodnych. „Trójwymiarowość obejmuje również oceany i rzeki" – wyjaśnia Taylor. – „Okręty mają różne zanurzenie i mogą zbliżać się do lądu tylko na pewną odległość, a niektóre nie będą mogły poruszać się rzekami. Mamy nowe jednostki, potrafiące poruszać się po dnie oceanu i atakować łodzie podwodne, a nawet przeprowadzać zaskakujące operacje desantowe." Pływające czołgi potrafią zanurzać się i ukrywać pod wodą, organizując trudne do wykrycia zasadzki. Latające fabryki zapewniają oddziałom wyposażenie, nawet w przypadku zniszczenia baz naziemnych, a jednostki powietrzne dodają grze jeszcze więcej różnorodności. Do dyspozycji mamy ponad 150 różnych typów jednostek toczących boje na lądzie w wodzie i w powietrzu.



AI nowej generacji

Nowe odwzorowanie terenu i liczba jednostek wymagają podrasowania AI. „Całą parą pracujemy nad nową generacją mechanizmu Sztucznej Inteligencji" – stwierdza Taylor. – „Komputerowy przeciwnik nie będzie wiedział gdzie jesteś, dopóki cię nie wytropi. Po zlokalizowaniu twoich jednostek wyśle siły, by cię wykończyć, a jeżeli przeniesiesz swoją bazę, nie będzie wiedział dokąd, co jest niezwykle istotne przy rozgrywkach na naszych ogromnych mapach..."

Każda ze stron będzie miała do wypełnienia 25 misji. Aby odnieść zwycięstwo trzeba będzie maksymalnie wykorzystać wszystkie stawiane przed nami możliwości. A więc na przykład możliwość tworzenia jednostek przeznaczonych do ataków kombinowanych oraz opcję wyznaczania terenów patrolowania i punktów orientacyjnych dla nacierających oddziałów. Mamy do dyspozycji możliwość śledzenia ruchów naszych jednostek, co ułatwia koordynowanie ostrzału dalekiego zasięgu.

Jest jeszcze kilka innych elementów, które łatwo przeoczyć, ale które są niezwykle istotne dla pomyślnego zakończenia misji. W pełni konfigurowalny interfejs użytkownika oraz kilka rodzajów „mgły wojny" sprawią, że możemy dostosować grę do naszych upodobań i ominąć wszelkiego rodzaju niedogodności, tak często spotykane w tego typu grach.

Podczas gdy *Dark Reign*, *Dark Colony* i *Conquest Earth* szykują się do premiery przed wakacjami, *Total Anihilation* będzie deptać im po piętach. Rzadkością jest gra, która zdaje się tak dalece wyprzedzać konkurencję, ale jeżeli spełnią się wszystkie nadzieję, z pewnością otrzymamy na Gwiazdkę łakomy kąsek. PCG

„Nie chcemy konkurować z *C&C* lecz raczej z następną generacją strategii czasu rzeczywistego." – Chris Taylor



Nowa generacja gier strategicznych 2D.

DLACZEGO OPOZYCJĘ CZEKA CAŁKOWITA ZAGŁADA

- **Ponad 150 renderowanych w 3D oddziałów.**
- **Trójwymiarowe krajobrazy i dokładne tory lotu pocisków dodają strategii realizmu.**
- **Inna taktyka dla działań na lądzie i na wodzie.**
- **W razie zagrożenia można teleportować oddziały w bezpieczne miejsce.**
- **To wspaniała gra.**

Producent	Cavedog Entertainment	Zaawansowanie	85%
Wydawca	GT	Premiera	Listopad

W TYM MIESIĄCU

W tym miesiącu Ten miesiąc obfituje w zapowiedzi... kontynuacji znanych tytułów. Nie wierzycie? Proszę bardzo: *Quake 2, CyberStorm 2, Hexen II, X-COM: Apocalypse, SimCity3000, Populous: The Third Coming.* Ufff. A jakby tego było mało, to mamy jeszcze zapowiedź *Lands Of Lore II* czy kontynuację Mysta o tytule *Riven.* Jest też kilka zapowiedzi gierek bardziej oryginalnych, w tym niezwykle ciekawej w pomyśle gry *Hedz.* Nie traćcie głów.

NEWS INDEX

35 CyberStorm 2
28 Extreme Assault
27 GP Legends
39 Gry po polsku
37 Hedz
32 Hexen II
34 Hexplore
40 Lands Of Lore II
31 No Respect
22 Populous 3
20 Quake 2
26 Riven
36 SimCity 3000
30 Starcraft
29 Starfleet Academy
24 X-COM: Apocalypse

Quake 2

Wkraczając w nową erę

Patrząc na sugestywne obrazy z *Quake'a 2* pojawiające się na naszych monitorach szykujemy się do kolejnej uczty. JAMES FLYNN







(Góra) Pojawią się nowe, barwniejsze tekstury i potwory. (Lewo) Przestronne, pełne detali komnaty zmuszą pecety do nie lada wysiłku.

Na serwerze Id Software pojawiły się pierwsze zdjęcia z ***Quake'a 2***. Widać na nich wyraźną poprawę pod względem złożoności, skali i graficznych usprawnień. Dostarczają też kolejnych dowodów (jakby było ich mało) na uniwersalność stworzonej przez Id w ciągu ostatnich dwóch lat technologii.

Najlepszym trybutem dla *Quake'a* było to, że dopóki nie pojawiły się te obrazki, praktycznie nie słychać było żadnych spekulacji na temat daty wypuszczenia nieuniknionej kontynuacji. Typowy okres 12-24 miesięcy, w którym zazwyczaj pojawia się kolejna część gry, pozostał w cieniu wszechstronności i adaptywności oryginalnego engine'u. Od momentu pojawienia się *Quake Test,* 24 lutego 1996, zalew patchy, dodatków, PAK-ów i przeróbek dostępnych poprzez Internet okazał się wystarczający, by usatysfakcjonować najwybredniejszych nawet Quakerów.

Chociaż prezentowane przez nas screeny są w rozdzielczości 1024x768 i zostały wygenerowane przy wykorzystaniu wysokiej klasy akceleratora 3D firmy Intergraph, ujawniają ambitne i skomplikowane techniczne sztuczki. Engine *Quake'a,* dzięki wysiłkom



Ruchome tła powinny sprawić, że solowa gra będzie bardziej przypominać rozszerzenie autorstwa Hipnotic.


Znacznie zwiększono liczbę polygonów składających się na postacie, a nowe rodzaje uzbrojenia przyczynią się do zmiany charakteru gry.

twórców *Scourge Mission Pack*, firmie Hipnotic, obługuje już 16-bitowy kolor, o czym przekonamy się w ich samodzielnej produkcji pod tytułem Sin. Oczywiście w *Quake 2* również znajdziemy tę opcję. Zadebiutują też liczone w czasie rzeczywistym kolorowe efekty świetlne. W połączeniu z większą liczbą barw w teksturach sprawi to, że tradycyjne brązy i szarości odejdą w niepamięć.

Poszczególne poziomy są bardziej rozległe i skomplikowane niż dotychczasowe wysiłki Id. Wielokrotnie w przeszłości gracze krytykowali to, że poziomy koncentrują się na korytarzach, kosztem przestronnych pomieszczeń i otwartych przestrzeni (tak efektywnie wykorzystywanych w *Doomie II*). Jednakże usatysfakcjonowanie graczy, zarówno tych samotnych, jak sieciowych, stało się priorytetem osłabionego głośnymi odejściami członków jego zespołu. Większe pomieszczenia z pewnością spotkają się z entuzjastycznym przyjęciem, a stały się możliwe, głównie dzięki ponad dwukrotnemu wzrostowi mocy procesorów od czasu premiery *Quake'a*. Nawet po zamontowaniu akceleratora 3D, większość obliczeń związanych z clippingiem polygonów obciąża CPU, co stanowiło w przeszłości nie lada problem.

Inną innowacją będzie drastyczne zwiększenie liczby polygonów składających się na postacie. Stosunkowo proste modele spotykane w pierwowzorze zostają zastąpione przez większe, bardziej szczegółowo odwzorowane i lepiej animowane stwory, które powinny również pojawić się w większej ilości.

Chociaż Id Software dokłada wszelkich starań, by ich produkty dobrze sprawowały się na słabszych maszynach, ich przewaga nad konkurencją znacznie się zmniejszy, głównie za sprawą sprzedaży licencji do engine'u *Quake'a*. Można z dużym prawdopodobieństwem przypuszczać, że gra w *Quake'a* przy 16-bitowym kolorze i w przyzwoitej rozdzielczości będzie wymagała szybkiego Pentium. Jednakże pod koniec roku najprawdopodobniej najsłabszą dostępną w sprzedaży maszyną będzie Pentium 166, 32 MB RAM i szybki akcelerator 3D.

Prace nad *Quake 2* wchodzą w końcową fazę. Jon Carmack ogłosił właśnie, że firma zawiesza produkcję patchy do Quake World i 3D GL, by z pełnymi siłami przystąpić do szykującej się na święta zażartej walki z konkurencją. Po raz pierwszy w swojej historii firma Id ruszy do boju bez dobrodziej- stw przytłaczającej przewagi technologicznej. *Quake 2* stanie w szranki z *DaiKatana* Jona Romero, *Half Life Sierry*, *Unreal* firmy Epic i *Sin* autorstwa Hipnotic. Wszystkie te gry mają ambicje stania się najlepszą trójwymiarówką. Na święta szykuje się niezła zabawa.

• *Quake 2* stanie do boju w grudniu.



Baraszkowanie z Dukem

Wygląda na to, że *Duke Nukem 3D* wywoła nową burzę, a to za sprawę dodatkowego poziomu przygotowanego we współpracy z magazynem Penthouse. W tym drażniąco nazwanym Penthouse Paradise i zaakceptowanym przez GT poziomie nasz obdarzony niewyparzoną gębą bohater zażywa przyjemności na Rajskiej Wyspie Penthousa, kiedy (nie stanowi to zaskoczenia) pojawiają się obcy i wykradają wszystkie skąpo odziane dziewczątka. Postępek ten wpędza naszego obdarzonego poczuciem sprawiedliwości *Duke'a* w ślepą furię i w tym stanie na scenę wkracza gracz penetrując hotele, restauracje i bulwary. Jeżeli ktoś zechce spróbować swoich sił lub jedynie pogapić się na pikselowate ciała, może ściągnąć sobie ten poziom z serwera http://www.gtinteractive.com.

Quake w rozjazdach

Znamy już pięciu z sześciu licencjobiorców engine'u *Quake'a*. Oto oni w przypadkowej kolejności: *Hexen II* — Raven, *Sin* — Hipnotic, *Duke Nukem Forever* — 3D Realms, *Daikatana* — Eidos i *Half Life* — Valve.

W pośpiechu

Firma Telstar pozwoliła nam odetchnąć z ulgą, ogłaszając, że największym zagrożeniem dla współczesnego świata nie jest ani nuklearna zagłada ani ocieplanie się klimatu, lecz ich najnowsza gra: *Virus.* Polega ona tropieniu komputerowego odpowiednika eboli, a miejscem akcji jest nasz komputer. Oznacza to, że pogramy w *Virusa* w dostarczającym najwięcej radości kawałku software'u: Windows 95. Czekamy teraz na wysyp katastroficznych produktów jak np. „Przygody z Direct X"



Więcej gwiezdnych Wojen

Firma LucasArts zapowiada, że jesienią ukaże się pecetowa wersja *Shadows Of The Empire*. W zamyśle sztandarowy (głównie dzięki związkom ze światem Gwiezdnych Wojen) przebój na Nintendo 64, spotkał się z dość umiarkowanie ciepłym przyjęciem. LucasArts potwierdziła, że gra nie zostanie wyposażona w mechanizmy multi-player, co tym bardziej czyni ją konkurentem do tytułu *Rebel Assault 3*.

Shadows będzie działała pod kontrolą Windows 95 i zostanie zoptymalizowana pod kątem Direct 3D.

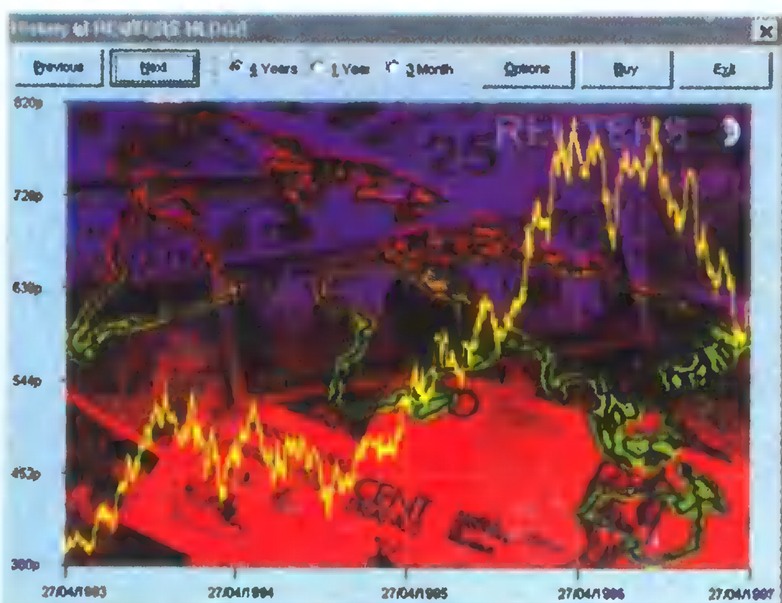
Ognia

MGM i Prolific zapowiedziały na jesień premierę *Return Fire II*. Pierwsza część była bardzo zabawną strategią, której celem było zdobycie bazy przeciwnika przy pomocy jeepów, czołgów i helikopterów. Miała wspaniałą opcję gry na podzielonym ekranie i z radością dowiadujemy się o jej powrocie.



Motyw finansowy

Firma Team 17, o której przez dłuższy czas było cicho, zajęła się produkcją menedżerskiej gry on-line, Profit Warning, która opiera się na finansowych spekulacjach. Na początek dostajemy 100 000 funtów wirtualnej gotówki, którą możemy wydać na akcje firm. Co piętnaście minut ceny tych akcji są uaktualniane na podstawie rzeczywistych cen z Londyńskiej Giełdy. Gra powinna spodobać się czytelnikom Timesa, chociaż ma również dodatkowy element motywacyjny: żywą gotówkę. Do wygrania jest 15 000 prawdziwych funtów. Więcej dowiecie się odwiedzając stronę Team 17: http://www.team17.com/pw



Populous: Th

Prosto z niebios

Pewnie wydaje Ci się, że jesteś nadrzędną istotą. *Dzięki Populous 3* możesz tego dowieść.

JAMES FLYNN

Wydaje się to dziwne, ale kiedy Peter Molyneaux po raz pierwszy pokazał w 1988 roku demo *Populousa* wydawcom, większość z nich odrzuciła projekt. Według nich był to całkowicie nowy gatunek, nie sprawdzony komercyjnie. I w ten oto sposób dołączyli oni do grona firm, które podjęły tak racjonalne decyzje marketingowe, jak odrzucenie Beatlesów, stwierdzenie, że Trivial Pursuit będzie cieszyć się zerowym powodzeniem i inwestowanie w bank Barringsa. Od tego czasu Electronic Arts nie może powstrzymać śmiechu.

Populous sprzedał się w prawie 4 milionach egzemplarzy, a *Populous 2* również nie mógł narzekać na brak zainteresowania. Chociaż do tego sukcesu z pewnością przyczyniło się to, że gra pojawiła się na dziesięciu platformach (od Amigi poczynając na japońskiej konsoli FM Towns Marty kończąc), to nie ulega wątpliwości, że *Populous: The Third Coming*, również będzie szedł jak ciepłe bułeczki.

Mamy tu do czynienia nie tyle z kontynuacją, co raczej z ewolucją. Wiele elementów gry będzie wyglądało znajomo dla miłośników dwóch pierwszych odsłon, ale struktura zmieniła się diametralnie. Podobieństwa są przede wszystkim takie, że gracz nadal jest bogiem, że celem jest pokonanie wyznawców innych bogów i że główna taktyka polega na tworzeniu dużej populacji, wzmacniającej boskie moce gracza, co pozwoli na wytrzebienie niewiernych. Różnice, to praktycznie cała reszta.

„Jest to coś zupełnie innego niż poprzednie Populousy" — mówi szef projektu i główny programista, Alan Wright. „Mamy tu określoną ilość poziomów i postawiliśmy sobie za cel takie zaprojektowanie gry, by zainteresowała wytrawnych graczy. Chcemy, by była na tyle wymagająca, aby móc konkurować z *Warcraftem 2*, *C&C* i tym podobnymi, ale również — i nie tylko z komercyjnych powodów — miała jak najszerszy krąg odbiorców."

Zaplanowano trzydzieści poziomów podstawowych, plus dodatkowe i po ukończeniu każdego z nich gracz dostaje nowe budynki i czary. Poziomy zostały tak zaprojektowane, by zmusić gracza do myślenia taktycznego i do jak najlepszego wykorzystania rosnących mocy.



Ta grupa wielbi Twoją boskość. Trudno to uznać za komplement, nie?



Brzmi to obiecująco, jako że w Populousie była tylko jedna taktyka warta stosowania. Teraz na każdym poziomie będzie konkurowało ze sobą czterech szamanów i w związku z tym, co nikogo nie powinno zdziwić, możliwa będzie gra w cztery osoby.

W poprzednich odsłonach gracz mógł jedynie wpływać na całą populację. Teraz przejmie kontrolę nad szamanem, którym pokieruje w jego wędrówkach po trójwymiarowym świecie. Początkowo jego rola polegała będzie na nawracaniu napotkanych po drodze, włóczących się bez celu dzikich ludów na wiarę w Gracza. Nawróceni stanowią naszą bazową populację, która wpływa na wzrost mocy. W miarę postępów w grze dochodzą do głosu czarodziejskie umiejętności szamana, ale tym razem firma Bullfrog dodała pewną modyfikację, a mianowicie tę, że szaman może rzucać swoje czary jedynie na obszarze będącym w zasięgu jego wzroku. To oraz szereg wyspecjalizowanych postaci podnosi rangę elementu strategicznego.

„Nie umieściliśmy w grze zbyt wielu elementów" — stwierdza Wright. „Mamy kilka typów ludzi, skończoną liczbę czarów, kilka rodzajów budowli, czyli wszystko składa się na bardzo podstawowy zestaw. Ale połączenie tych wszystkich elementów tworzy bogatą i złożoną grę, wymagającą przyswojenia nowych strategii." Ponadto mamy jeszcze miejsce na takie struktury, jak centra szpiegowskie, przystanie, świątynie i hangary. Boskie moce to w dalszym ciągu trzęsienia ziemi, erupcje wulkanów, bagna, zara-

he Third Coming

Plemienny zlot. Namioty w szczerym polu i brak toalet.

zy i trąby powietrzne. Do gracza należy również decyzja, czy zwoływać duże armie pospolitego ruszenia, czy też zająć się wyszkoleniem nielicznych, jako elitarnych magów-wojowników.

Chociaż wersja, którą dane nam było oglądać, to zaledwie wczesna pre-alpha, a autorzy podkreślają, że nie zaczęli jeszcze na poważnie zajmować się elementami graficznymi, to i tak wizualnie gra wygląda imponująco. Jak widać na zdjęciach, trójwymiarowe światy są bardzo zaokrąglone, co nie tylko wskazuje na to, że akcja gry rozgrywa się na niewielkich planetach ale pozwoliło też na sprytne uniknięcie takich rzeczy jak rozmazanie horyzontu. Gra jest również szybka w manipulowaniu w pełni teksturowanymi i cieniowanymi metodą Gourouda mapami, przy wzbudzającej szacunek liczbie klatek na sekundę i to bez żadnych mechanizmów optymalizujących. Można jednak spodziewać się wersji na akceleratory 3D.

Ponieważ gra wymaga obecnie nieco ponad 8 MB pamięci, autorzy mają duże możliwości dodawania graficznych sztuczek, które są tak charakterystyczne dla produkcji Bullfroga. „Wykorzystując nową metodę teksturowania, która między innymi generuje całe czteromegabajtowe bitmapy reprezentujące świat – wyjaśnia Wright – możemy dynamicznie



je zmieniać. Mamy możliwość umieszczenia wypływającej z wulkanu lawy lub śladów stóp na śniegu – po prostu kosmetyczne retusze, które wzmocnią efekt realizmu."

• *Premiera Populous: The Third Coming* została nieco optymistycznie wyznaczona na wrzesień. Niewątpliwie w nadchodzących miesiącach będziemy trzymali rękę na pulsie.

X-COM: Apocalypse



Ale odjazd!

Od dawna oczekiwana, trzecia odsłona serii *X-COM* wychodzi z ostatniego wirażu produkcji i dosłownie cwałuje (no dobra, lekko truchta) na ostatniej prostej.

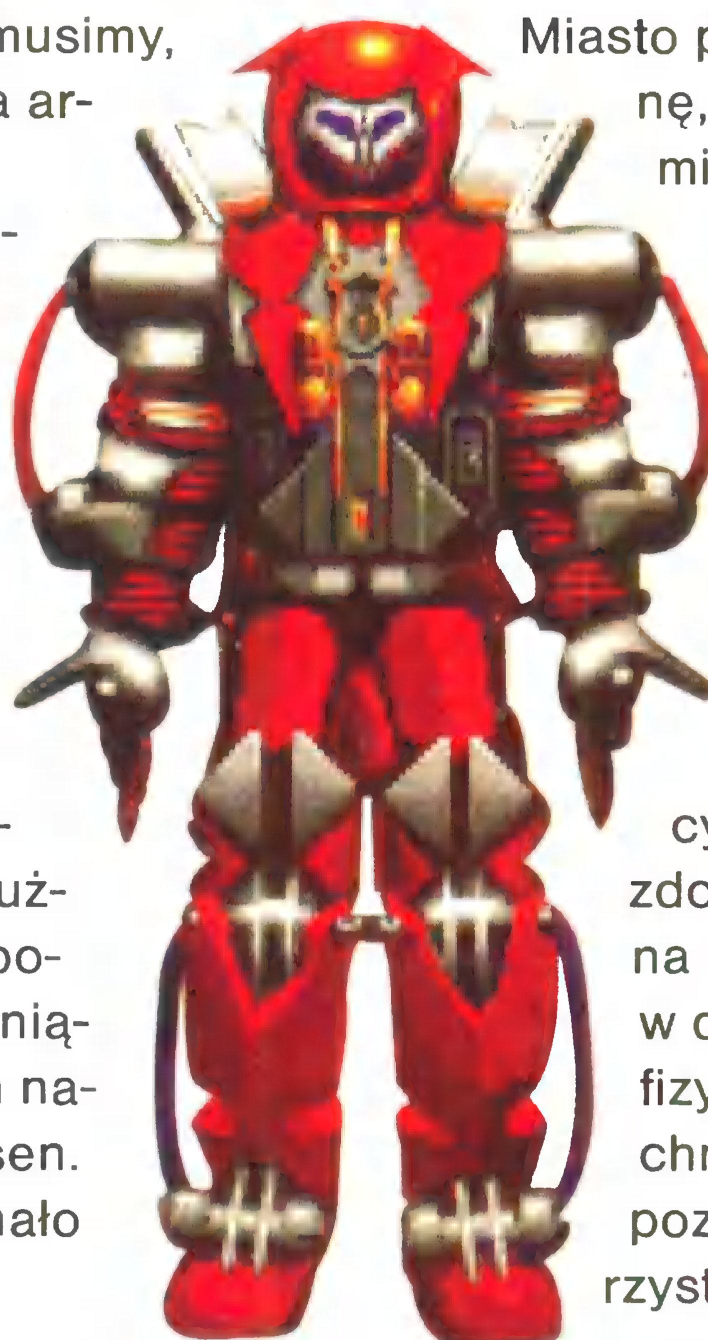




Chociaż grafika nie spełniła wszystkich pokładanych w niej nadziei, to gra idzie świetnie.

W przeciwieństwie do *Terror From The Deep*, ***X-COM: Apocalypse*** obiecuje coś więcej niż jedynie nową scenerię, nowych obcych oraz praktycznie niemożliwą do ukończenia kampanię. Izometryczna perspektywa, ikony, badania naukowe oraz idea dokopania obcym pozostały bez zmian, ale znajdziemy tu kilka korzystnych zmian, które usprawniają, poprawiają i w zasadzie na nowo odkrywają uroki *X-COM* wszystkim fanatykom *Command & Conquer*.

Na początek, *Apocalypse* rozgrywana jest na dużo mniejszą skalę. Jedyne, o co musimy się martwić, to miasto Mega Primus. A martwić się musimy, gdyż oblega je nowa armia obcych najeźdźców – wielkie, niezdarne niebieskie stwory z laserami; małe, zwinne i pomarańczowe stworki usiłujące pozbawić nas twarzy oraz jasnożółte olbrzymy, z pięściami wielkości małych samochodów, kłami dłuższymi niż ośmioosobowa łódka i tak się śliniące, że można by tym napełnić olimpijski basen. Paskudztwo, to za mało powiedziane.



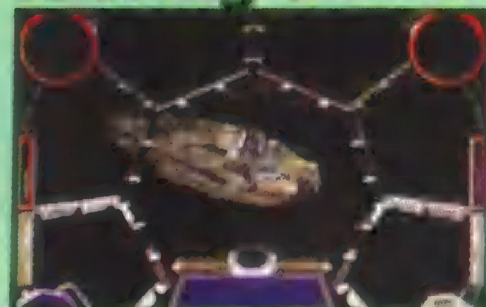
Miasto płaci nam za ochronę, więc niczym eksterminatorzy obcych musimy budować bazy, szkolić żołnierzy i prowadzić badania nad nowymi broniami celem odparcia inwazji. Jak poprzednio łapanie/zabijanie obcych pomaga nam zdobyć większą wiedzę na ich temat. Badania w dziedzinach biologii, fizyki kwantowej i technik konstrukcyjnych pozwalają nam wykorzystywać i rozwijać uzbrojenie obcych i tworzyć nowe struktury. Jak zwykle konieczna będzie rozsądna gospodarka zasobami. Która dziedzina badań naukowych da nam największą szansę pokonania obcych? Czy mamy więcej łożyć na badania nad najeźdźcami czy na szkolenie nowych oddziałów i konstruowanie nowych broni? Znowu te decyzje.

Jednak największą zmianę stanowi przejście z systemu walki w turach na potyczki w czasie rzeczywistym. Dla purystów pozostawiono co prawda opcję rozgrywki w turach, ale działanie w czasie rzeczywistym zapowiada się wspaniale. Podobnie jak w *Space Hulk*, w każdym mo-

PC GAMER REKOMENDACJA

Potrzebujesz gry teraz, właśnie w tej chwili? Oto kilka najlepszych pozycji właśnie teraz dostępnych.

X-Wing vs TIE Fighter



Virgin
(PCG 10, 95%)

Czy naprawdę konieczne są jakiekolwiek słowa, by przekonać Was do tej gry? Oto pełne rozmachu Gwiezdne Wojny. Brakuje nam słów pochwały. Oczywiście bez sieci gra traci dużo, ale pod każdym innym względem jest to coś absolutnie wyjątkowego. Wcielić się w kadeta kochanego (złego) imperium lub rebelianckiego pilota to nie lada gratka.

Carmageddon



SCI
(PCG 12, 88%)

Zagości u nas tylko przez miesiąc. Jest to pozbawiona smaku i chora zabawa w rozjeżdżanie, która zdaje się być satysfakcjonująca. Można to też uznać za świetną terapię rozluźniającą – odkąd zaczęliśmy w to grać, czujemy się bardziej zrelaksowani. Znudzimy się i porzucimy. Nie martwcie się, na pewno znajdziemy coś innego do zarekomendowania.

Theme Hospital



Electronic Arts
(PCG 10, 85%)

Wcale nie jest to mniej chore niż *Carmageddon*, ale wydaje nam się, że powinno zagościć tu na dłużej. Dzięki podobieństwom do *Theme Park* nawet gazety codzienne rozpisywały się nad jej zaletami. Być może jednak ich pierwotnym zamysłem było napisanie, jak to *Theme Hospital* stroi sobie żarty z systemu opieki zdrowotnej. Kto wie? Może pecety posiadają zdolni lekarze?

MDK



Interplay
(PCG 9, 94%)

Rewolucyjna strzelanka 3D, bardziej gładka niż strój Kurta. Nadal nie możemy nadziwić się wspaniałej fabule, doprowadzającej do doskonałości techniki zabijania. Idealną alternatywą jest *Tomb Rider.* Radzimy kupić jednej lub drugiej, a raczej obu.

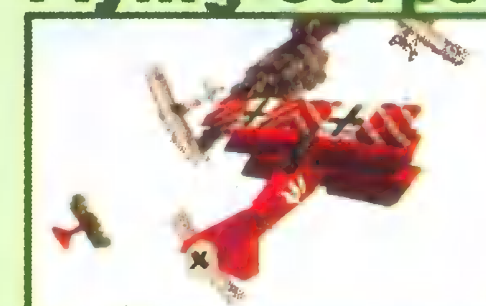
Quake



GT
(PCG 4, 95%)

Kolejny miesiąc i nadal w przerwach na lunch rozgrywamy krótkie pojedynki. Dobrze to świadczy o grze, kiedy gotowi jesteśmy dla niej poświęcić posiłek. Z braku chętnych partnerów niektórzy desperaci podrzucają boty, nazywając je imionami ex–dziewczyn.

Flying Corps



Empire
(PCG 8, 92%)

Najlepszy symulator lotu na PC i ma duże szanse, niczym *GP2* na długie rekomendowanie. Chociaż nadciągają już *TFX3* i *Red Baron 2,* niech nie zniechęca brak we *Flying Corps* rakiet, karabin maszynowy i cięte riposty znakomicie spełniają swoją rolę.



Twój oddział nie jest bez ciebie bezsilny — żołnierze potrafią samodzielnie zmienić magazynki.

mencie możemy zatrzymać grę, co pozwoli na wydanie odpowiednich rozkazów, zmianę uzbrojenia itp. Kiedy będziemy gotowi, wciskamy klawisz i nasi żołnierze natychmiast wykonują nasze polecenia i w czasie rzeczywistym biegają, czołgają się i patrolują pełne szczegółów trójwymiarowe terytorium. Potyczki, których rozstrzygnięcie w *Terror From The Deep* potrafiło zająć dwie i pół godziny, mogą być rozgrywane zaledwie w kilka minut. Przedstawieni w SVGA żołnierze mężnie stawiają czoła krzyżowemu ogniowi, strzały z laserów opalają ściany, a granaty sieją wszędzie spustoszenie.

Czasami trudno jest to wszystko ogarnąć i może dopaść nas pokusa pozostawienia wydarzeń swojemu biegowi zamiast metodycznie zatrzymywać akcję i w miarę rozwoju sytuacji modyfikować plany taktyczne. Ale jeżeli MicroProse będzie potrafiła właściwie wyważyć stopień skomplikowania, to zapowiada się, że *X-COM: Apocalypse* spełni wszystkie pokładane w niej nadzieje. Nie rezygnując z pierwotnej koncepcji, twórcy tak subtelnie i ekscytująco zmienili samą grę, że oczekiwanie na lipcowo/sierpniową premierę będzie dłużyło się niemiłosiernie.

• *X-COM: Apocalypse* ukaże się kiedy będzie gotowa.





ZAR Rosji

ZAR, czyli Zone of Artificial Resources, to jedna z trzech premier nowego rosyjskiego producenta Auric Vision. Jako swego rodzaju skrzyżowanie *MechWarriora* z *Doomem* jest to strzelanka z perspektywy pierwszej osoby, w której wędrujemy po pięknych pagórkowatych terenach.

Nie znajdziemy tu nic oryginalnego, ale wygląda i gra się w nią zaskakująco dobrze, tak że można wybaczyć ten brak oryginalności. O co w niej chodzi? Pewna sieć komputerowa zwariowała i zaczęła taśmowo produkować roboty, które szwendają się po okolicy, usiłując posłać cały swój zapas amunicji w gracza — innymi słowy doskonały pretekst dla szaleńczej strzelaniny.

Szczególnie imponująco przedstawia się trójwymiarowy engine, zawierający przyjemne sztuczki graficzne, jak animowana woda i niebo oraz realistyczne efekty świetlne. Na dodatek, jeżeli ktoś zechce, można nawet produkować dziury w podłożu za pomocą dowolnego z dziesięciu absurdalnie dużych dział. Najbardziej jednak niesamowite jest to, że gra chodzi sprawnie w trybie SVGA nawet na słabym Pentium, nie wyglądając przy tym na produkcję rodem z ZX Spectrum.



Quake z pracowni dr Frankensteina

Zapotrzebowanie na coraz dziwaczniejsze dodatki do *Quake'a* osiągnęło rozmiary epidemii. Zajrzyjcie na stronę http://207.136.90.149/wctc by znaleźć absolutnie absurdalną hybrydę *Quake'a* z *Warcraftem*. Być może mija się to z celem, ale jest to oparta na współpracy rozgrywka, gdzie możemy posługiwać się toporami, wykorzystywać drewno i inne surowce. Do wyboru mamy osiem klas — jeżeli chcemy szybko zakończyć grę należy wybrać oddział krasnoludzkich saperów.



Obroty na minutę

Firma Cranberry Source twierdzi, że ich najnowszy engine graficzny potrafi przemielić rewolucyjną ilość 50 000 polygonów podczas gdy obecna średnia to 5 000. Chociaż technologia Polar Sprouts okazała się niewypałem, to mieliśmy okazję obserwować imponującą demonstrację mocy nowego engine'a. Zobaczymy jak się sprawdzi za 18 miesięcy, kiedy to mają ukazać się następne gry Cranberry *Redemption* i *Domination*.

Dajcie im Oskara

Ostatnio ogłoszono laureatów Spotlight Awards czyli mniej znanych odpowiedników Oskarów w przemyśle komputerowym za rok 1996. Nagrody w kategorii najlepsze efekty dźwiękowe i najlepsza gra on-line przypadły *Quake'owi; Duke Nukem 3D* otrzymał tytuł najlepszej gry akcji, a za najlepszą grę na PC uznano *Civ II*. Hurra.

Riven

Kontynuacja Myst-erium

Twórcy *Riven* potrafią mówić! Ale nadal nie chcą nam pokazać gry!

MARK DONALD

Kolejne wieści na temat ***Riven,*** okrytej mgłą tajemnicy kontynuacji *Myst* i, jak się zdaje, najdroższej gry na PC. W ubiegłym miesiącu w siedzibie firmy Cyan w Spokane w stanie Washington odbyła się ekskluzywna konferencja prasowa. Nasz agent przebrał się za łosia i kręcił się tam, usiłując nie zwracać na siebie uwagi.

Nie pokazano samej gry, ale uczestnicy mogli obejrzeć prezentacje na wideo, pokazujące różne sceny i animacje z gry, które dowiodły, że *Riven* będzie wyglądać wspaniale. „Renderowanie jednego obrazka zajmuje tyle samo czasu" – mówi współzałożyciel Cyan, Robin Miller – „ale teraz możemy umieścić w nim sto razy więcej szczegółów."

Autorzy zaprzeczają, że engine *Rivena* – przypominający ten znany z Myst – jest już przestarzały. „Od samego początku badaliśmy inne drogi" – stwierdza brat Robina Rand – „jednak naszym celem jest stworzenie gigantycznej gry. Wirtualny świat robi się bardzo mały." Istotne było też utrzymanie jakości grafiki. „Nie idąc w stronę engine'u a la *Doom* zyskaliśmy większą ilość szczegółów i lepszą rozdzielczość" – dodaje.

Ciągłe aluzje do filmów (niektórzy twierdzą, że różnice między *Myst* i *Riven* są efektem zatrudnienia czołowego producenta z Hollywood, Richarda Vanerwenda) skłoniły naszego przebranego wysłannika do zadania pytania, czy autorzy prywatnie grają w komputerowe gry. „Nie" – odpowiedział szczerze Robin, chociaż Rand stwierdził, że zdarzało mu się to w przeszłości. Z kolei Richard grał jedynie w Mysta. „Uważam, że to jest jednym z elementów stanowiących o naszej sile" – powiedział.

Odkryliśmy, że *Riven* znacznie odbiega od Myst. Mamy więc pełnoekranowe animacje i prawdziwych aktorów. Twórcy postanowili również sp·awić, by zagadki były mniej abstrakcyjne i bardziej związane ze światem gry. Cała trójka zgodnie stwierdziła, że *Riven* będzie dużo żywsza od Myst. Jeżeli chodzi o samą rozgrywkę to będziemy teraz mieli do dyspozycji torbę, w której można chować różne przedmioty, chociaż autorzy podkreślają, że nie ma mowy o chomikowaniu wszystkiego, jak to ma miejsce w innych grach. *Riven* ukaże się zapewne na jesieni, na pięciu CD, dzięki uprzejmości firmy Broderbund. Cała rzesza potencjalnych nabywców będzie czekała z zapartym tchem, jako że wzmianki o grze ukazały się we wszystkich poważniejszych gazetach i czasopismach, ale i tak chłopcy przygotowani są na wszystko. „Nie mamy na swój temat zbyt wysokich opinii" – powiedział Rand, kiedy francuski dziennikarz usiłował porównać ich do filmowych braci Cohen. – „Prowadzimy normalne życie i produkujemy grę w piwnicy." Dziwna odpowiedź, ale i dziwne pytanie.

● *Riven* pojawi się na jesieni.





Oto zdjęcie z naszych wakacji na Lazurowym Wybrzeżu. A może to kadr z *Rivena?*

Nie brać więźniów

Raven opuszcza świat fantasy na rzecz cyberpunkwej strzelaniny.

Take No Prisoners – pionowo przewijana strzelanka w stylu *Gauntlet,* autorstwa firmy Raven, narzuca od razu porównania do *Mageslayer.*

Po bliższym przyjrzeniu się stwierdzamy, że *TNP* nie została osadzona w magicznym lesie czy zamczysku, lecz w post-apokaliptycznym mieście pełnym błyszczących gnatów. Co więcej *TNP* pełna jest ponurego humoru. Będzie tu można rozwalać zagubionych yuppie w adidasach, którzy odbijają granaty rakietami tenisowymi; smażyć pomagających im mięczaków miotaczami ognia i uciekać przed szalonymi psycholami, obwieszonymi dynamitem. Wydawca *TNP,* firma Broderbund, chce stworzyć oryginalny rodzaj gry. „Ostatnia rzecz, której chcemy, to by przypadkowy gracz wziął *Take No Prisoners* za grzeczną bajeczkę" – stwierdził wice-szef firmy, Ken Goldstein. Podzielamy to zdanie. Będący własnością Raven engine VAMPIRE 3D generuje wielopoziomowe scenerie, po których można pędzić dostając zawrotów głowy. Jednak postacie są sprite'ami. Autorzy zdecydowali się wykorzystać sprite'y dla uzyskania odpowiedniego tempa i liczby szczegółów. Każda z postaci ma swój własny charakter, hobby i zainteresowania. Raven przykłada też dużą wagę do projektowania poziomów – tutaj twórcy Heretica pracują nad 26 (w tym 6 multi-player) scenariuszami.

● *Take No Prisoners* ukaże się w listopadzie. Będziemy bacznie śledzili postępy prac.



Łatwo zauważyć zalety pionowego przewijania.



GP Legends

Sierry przeszłość w kratkę

W odpowiedzi na zalew futurystycznych wyścigów, które obecnie dominują na rynku PC, ***Grand Prix Legends*** jawi się jako gra bardziej nostalgiczna. W przeciwieństwie do symulatorów lotu, które udanie odtworzyły walki powietrzne z niemal każdej dekady obecnego stulecia, jak dotąd nie było gry samochodowej, w której moglibyśmy zasiąść za kierownicą klasycznego samochodu. Sierra zamierza jednak zmienić ten stan rzeczy grą, wiernie odtworzającą wyścigi *F1* z roku 1967.

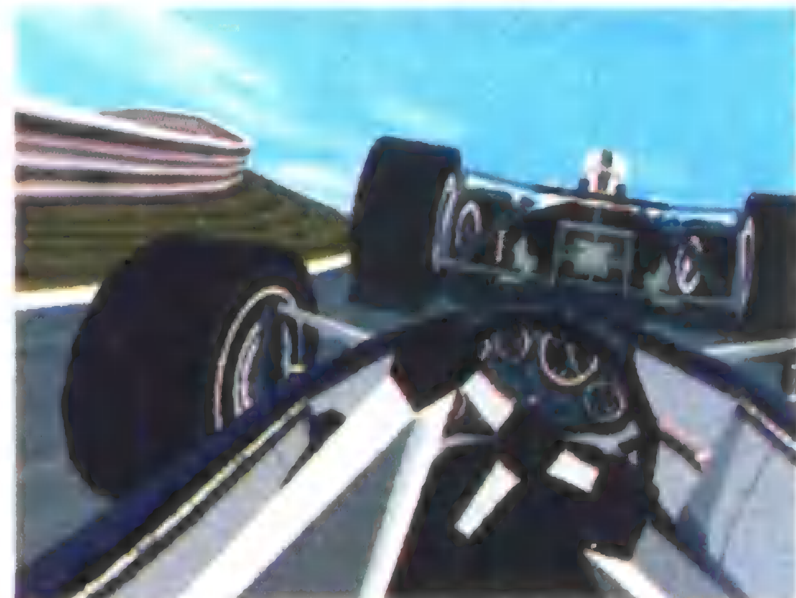
„Wybraliśmy 1967" – mówi szef techniczny firmy Papyrus, David Kaemmer, – „gdyż był to ostatni rok wyścigów pojazdów w kształcie cygar, a poza tym przesiąknięty jest klimatem. Ówczesne tory były dużo bardziej spektakularne i niebezpieczne. Wiele z nich, to po prostu publiczne drogi, z bandami ze słomy."

Wyścigi w latach sześćdziesiątych. Mamy nadzieję, że bliższa jest The Italian Job niż Herbie Rides Again.

W grze uwzględniono wszystkie 11 torów oraz siedem pojazdów, które można ulepszać w miarę odnoszenia sukcesów i zdobywania większej ilości pieniędzy. Prawdziwie trójwymiarowy kokpit umożliwi zmiany konfiguracji w trakcie gry poprzez system przełączników na aktywnym wyświetlaczu – istotny element wziąwszy pod uwagę większą sterowność i wrażliwość ówczesnych pojazdów na pedał hamulca w porównaniu ze współczesnymi bolidami. Co bardziej zadziwiające, a według autorów całkowicie prawdziwe, uwzględniono wiele naturalnych nierówności torów, co zmusza kierowców do większej kontroli nad pojazdami.



Popatrzcie tylko na te pojazdy. Seks na kółkach czy co?



Ręce kierowcy na razie wyglądają nieco schematycznie.

Oprócz dostarczenia nam zdjęć, firma Papyrus doniosła nam, że w *Legends* będzie mogło grać do ośmiu osób poprzez LAN lub Internet, co niewątpliwie przyczyni się do ogromnej popularności gry.

Nie mamy żadnych wątpliwości co do kunsztu autorów, którzy mają na koncie takie dokonania jak Indy 500 czy *Nascar 2*. Kwestią otwartą pozostaje jednak to, czy ktoś zechce siąść za kierownicą 30-letniej bryki. Może wygląda dostojnie, ale Ferrari Testarossa to nie jest. Poza tym w przypadku wywrotki masz szansę, że kilkaset metrów pokonasz na głowie – dosyć przykra perspektywa. Jednak by przekonać się, czy taka zabawa Ci odpowiada, będziesz musiał nieco poczekać.

• *Grand Prix Legends* ukaże się na początku przyszłego roku.

Extreme Assault

Stan zagrożenia

Niszczenie pięknych rzeczy leży w naszej naturze — Blue Byte dobrze to rozumie. STEVE OWEN

Wiązaliśmy duże nadzieje z podwodną strzelanką firmy Blue Byte, *Archimedean Dynasty,* ale pozostały one nie spełnione, zarówno pod względem grafiki, jak i grywalności. Tym razem niemiecki producent podkręcił swój engine i stworzył produkt, który zdaje się dalece przewyższać poprzednie mokrawe osiągnięcie.

Grze nadano nazwę ***Extreme Assault*** i jest to słuszna nazwa. Trudno jest precyzyjnie ją zaszufladkować, może jako skrzyżowanie symulatora ze strzelanką, coś na podobieństwo *Terminal Velocity* czy *Hellbender,* ale z bardziej różnorodną strukturą misji. Gracz zasiada początkowo za sterami śmigłowca, a potem czołgu i musi wypełniać takie misje jak eskortowanie konwojów czy niszczenie obcych najeźdźców.

A jednak jest to coś więcej niż zwykła strzelanka. Największe wrażenie wywarła na nas grafika. Na P100 wszystko ruszało się zadziwiająco szybko i ujęła nas rozległymi pejzażami i jaskrawymi eksplozjami – a wszystko bez potrzeby instalowania akceleratora 3D. Będzie szybka, zwinna i rozrywkowa. Taką przynajmniej mamy nadzieję.

● Ukaże się w sierpniu.



I tak jest w rzeczywistości. Nieźle i żadnego akceleratora 3D.



Wszyscy w redakcji, którzy oglądali te obrazki; pytali: „To kadry z gry?"

Jesteśmy zaintrygowani...

...firmą Crush! i ich tajną grą futbolową. Jest tak tajna, że nie możemy nawet wyjawić jej tytułu. Jednak mogliśmy obejrzeć kilka screenshotów, które sugerują, że w dziedzinie zręcznościówek może stanowić konkurencję dla *FIFA*.

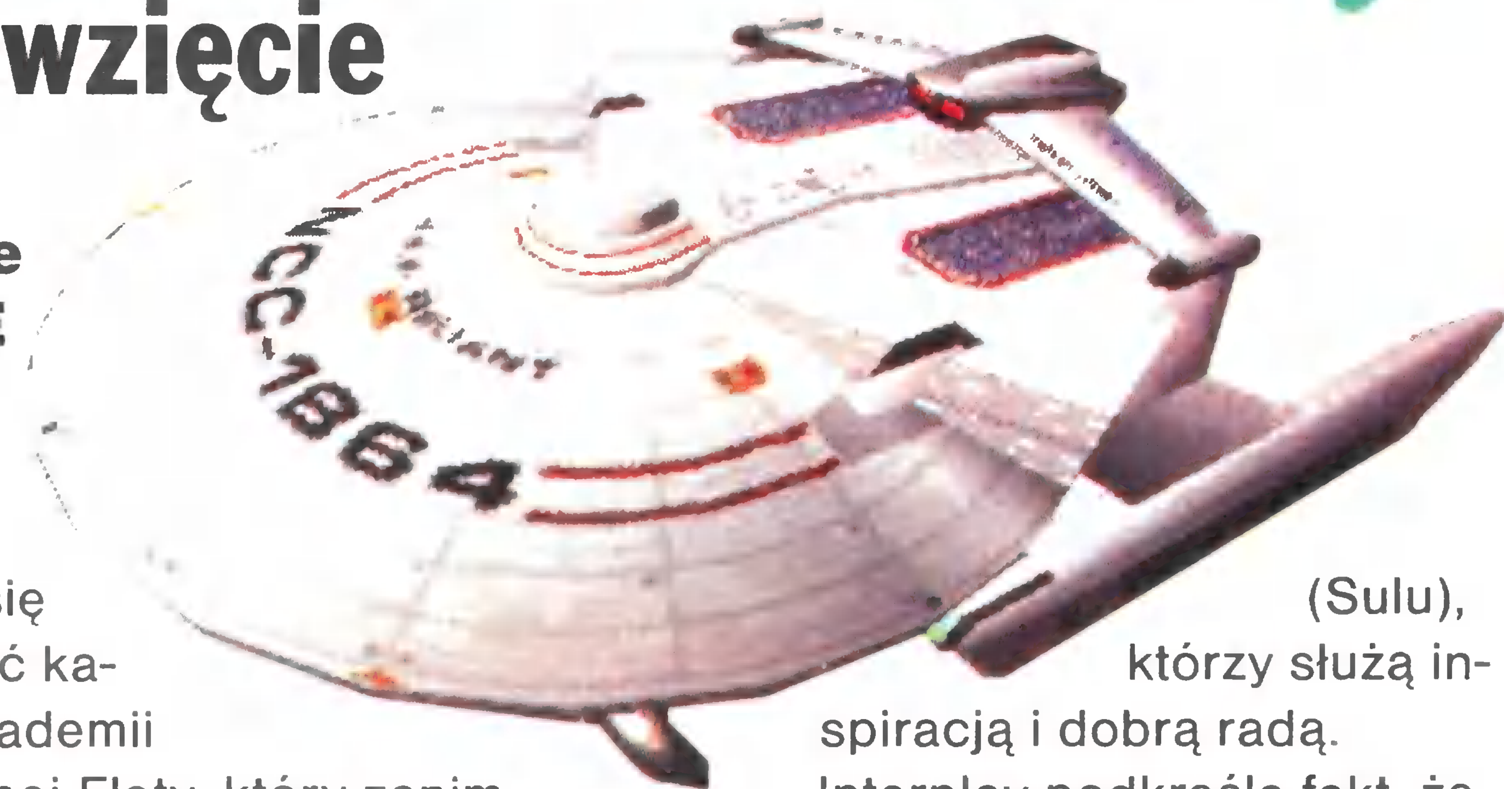
Ale pojawi się też rozległy wątek zarządzania. Wspomagana finansowo przez Sun Corporation firma Crush! chce postawić również dedykowany serwer, mający być odpowiedzią na Battlenet. Serwer ten będzie zarządzał wirtualną ligą z cotygodniowymi wynikami, rozgrywkami pucharowymi, spadkami i innymi elementami futbolowych harców.



Starfleet Academy

Kosmiczne przedsięwzięcie

Kolejna gra z serii Star Trek. Ale nie taka jaką znamy. MATTHEW PIERCE



Jak wszyscy doskonale wiedzą, w każdym odcinku serialu występował zawsze jeden nieznany bohater, który po przetransportowaniu się na jakąś planetę razem z Kirkiem, Spockiem i doktorem Bonesem, przedwcześnie kończył żywot w paszczy jakiegoś potwora.

Teraz firma Interplay daje nam możliwość wpasowania się w czerwony kaftanik takiej nieznanej postaci w **Star Trek: Starfleet Academy** – najnowszej części serii. Tym razem jednak akcja oparta jest na kosmicznych walkach w stylu *X-Wing*. Gracz wciela się w postać kadeta Akademii Gwiezdnej Floty, który zanim otrzyma oficerski stopień, musi wypełnić 27 misji, polegających głównie na potyczkach ze statkami przeciwników Federacji, w tym słynnymi myśliwcami Klingonów i innymi takimi. Pomiędzy misjami życie gracza umilają specjalnie przygotowane wstawki filmowe z udziałem Williama Shatnera (Kirk), Waltera Koeniga (Chekhov) i George'a Takei (Sulu), którzy służą inspiracją i dobrą radą.

Interplay podkreśla fakt, że jest to pierwsza gra z serii Star Trek, odtwarzająca przebieg kosmicznych bitew i jest to w zasadzie prawda, jeżeli przymkniemy oko na znakomite, choć nieco lżejsze, *Star Trek: A Final Unity* i *Generations* firmy MicroProse. Tym niemniej kosmiczne potyczki w Academy wyglądają rzeczywiście świetnie i powinny przykuć graczy do komputerów na długie godziny.



Skonstruowane z polygonów wrogie statki wywierają duże wrażenie w trybie SVGA. Możemy obejrzeć kolorowe efekty świetlne i nowe przejrzyste tekstury, stosowane przy efektach maskowania. Gra może pochwalić się również oryginalną ścieżką dźwiękową, skomponowaną przez autora muzyki do serialu.

● *Starfleet Academy* powinna ukazać się w czerwcu.

Star Trek ciąg dalszy

Na prasowym obiedzie w Niemczech firma Interplay ogłosiła plany wypuszczenia *Star Trek: The Secret Of Vulcan Fury*. Przedstawione nam demo wskazuje na to, że będzie to kolejna przygodówka osadzona w świecie Star Trek, gdzie znaleźć można pięknie renderowane i animowane postacie znane z filmu oraz niezwykle widowiskowe ujęcia eksplodujących statków. Rzeczywiście wygląda to pięknie.

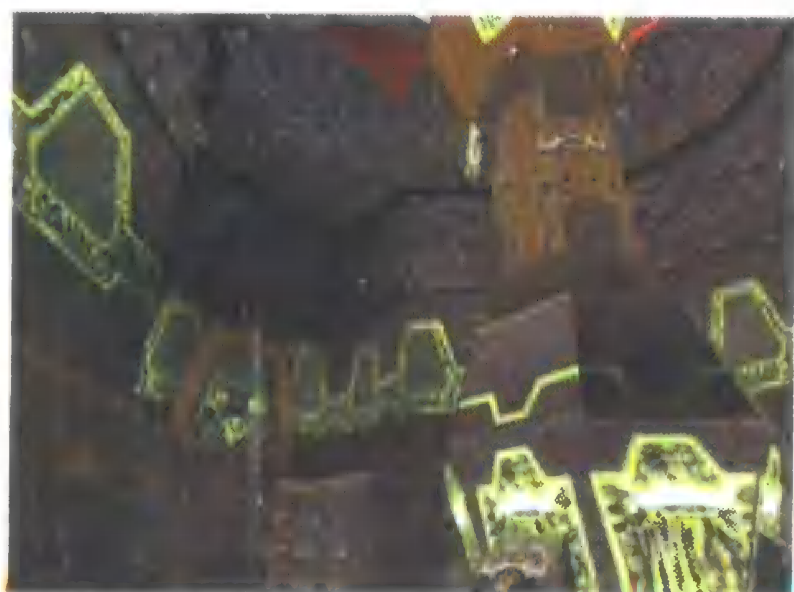
Największą niespodzianką konferencji było pojawienie się Shatnera, który wypowiedział kilka słów i rozdał kilka autografów. Działając w duchu dziennikarskiej powinności i ośmieleni darmowym piwem, zaczęliśmy wypytywać go na temat pogłosek dotyczących pojawienia się gry opartej na policyjnym serialu TJ Hooker, w którym Shatner grał główną rolę. Ku naszemu zdziwieniu odmówił jednak komentarza i oddalił się, zostawiając nas w otoczeniu swojej ochrony.



W jednej z trudniejszych zagadek Mr. Spock przystępuje do usuwania pyłku z oka swego ojca.

Niech zjedzą Quake'a

Grą, którą każdy wydawca chciałby mieć w swoim portfolio niewątpliwie jest *Quake 2*. Ta maszynka do robienia pieniędzy przypadła Activision, co wprowadziło szefów w błogi nastrój. Poprzednio GT cieszyło się ze współpracy z Id, ale najwyraźniej w tym roku nie mogli zapewnić takich gwarancji finansowych jak Activision, która pozyskała oprócz tego prawa do takich znakomitych strzelanek 3D jak *Hexen II* i *Sin*.



Powietrzne walki

NovaLogic usiłuje przeszkodzić (i jeżeli potwierdzą się doniesienia z USA z niejakim sukcesem) firmie Interactive Magic w wypuszczeniu ich nowego symulatora lotu, chyba że zmienią obecną nazwę *F-22 Raptor*. Obiekcje dotyczą tego, że z powodu zbliżającej się premiery *F-22 Lightning II* NovaLogic obawia się zamieszania. Firma chce również uzyskać prawa do wykorzystania nazwy i barw od producentów samolotu, firmy Lockheed Martin.

Siła proroctwa

Microsoft i Intel ogłosiły przewidywania dotyczące przyszłorocznych danych technicznych komputerów PC (a niestety przewidywania tej dwójki mają zły zwyczaj sprawdzania się). Tak więc z wystaw sklepowych w 1998 będzie spoglądał na nas P200 MMX z 32 MB RAM. 256K cache i wyposażony w świeżutki Universal Serial Bus.

Na starcie

Udało nam się pograć w przedsprzedażną wersję Ignition firmy Virgin i dostarczyło nam to wiele radości. Stylem przypomina nieco *Speedstera* z tym, że wykorzystano pseudo-trójwymiarową scenerię połączoną z pionowym przewijaniem. Do dyspozycji mamy 11 samochodów i siedem torów z sekretnymi skrótami, pochylniami, paskudnymi kamieniskami i pociągami towarowymi. Przypomina nam to przewijanego *Screamera*. Mamy nadzieję zamieścić wkrótce recenzję.



Starcraft



Odlot

Blizzard nie chce zadowolić się *Warcraftem* wśród gwiazd. Ich celem jest prawdziwie kosmiczna gra.
MARK DONALD



Biorąc pod uwagę fakt, że nasze przywiązanie do *Warcrafta II* graniczyło z niewolnictwem, uznaliśmy za uzasadnione porozmawiać z Blizzarem na temat ich kolejnej strategii czasu rzeczywistego o tytule ***Starcraft***. Może tym razem wyprodukowaliby jakąś tandetę? W trosce o wolny czas graczy? Wydaje się jednak, że nasze nadzieje są płonne. Od czasu ostatniej wizyty na ECTS, *Stracraft* pokonał długą drogę.

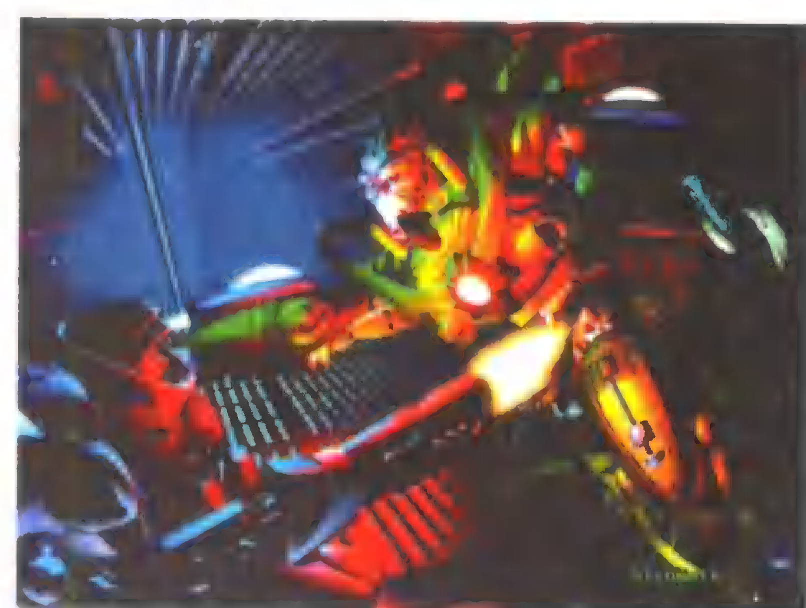
Dodano liczone w czasie rzeczywistym efekty świetlne, dzięki czemu salwy z broni rozjaśniają się pięknym blaskiem, eksplozje rozświetlają cały ekran, a takie drobiazgi, jak delikatne migotanie przy włączaniu osłon maskujących, wywołują u nas okrzyki zachwytu. Grafika pozostała w dwóch wymiarach i ciekawe jak wypadnie w porównaniu z pierwszymi jaskółkami 3D w tym gatunku, jak *Warhammer: Dark Omen* czy *Total Anihilation*.



Nareszcie można będzie wydawać konstruktorom wiele poleceń jednocześnie.

Jednak główny atut *Starcraft*, to trzy różniące się między sobą rasy. Autorzy postanowili, że różnice między Terranami, Zurgami i Protossami nie sprowadzą się jedynie do rozmiarów posiadanych czołgów. Tym razem każda z ras będzie całkowicie odmienna. Można mieć nadzieję, że doprowadzi to do trzech odmiennych, choć równorzędnych, stylów grania.

Terranie to najbardziej konwencjonalna rasa i zamysłem autorów jest nadanie im roli kosmicznych poszukiwaczy i wędrowników. Będą więc mieli oddziały zdobywające surowce, przetwarzając ogromne ilości wraków, jakie tego typu gry produkują, a ich budowle będą mogły się przemieszczać. Tak więc, kiedy nasze tereny staną się celem zmasowanego natarcia, będziemy mogli zaznaczyć grupę budowli i zabrać je ze sobą.



Zurgowie to typowi obcy (widać fascynacje Alienem). Ich ulubionym zajęciem jest podkradanie się. Niektórzy z nich wydzielają biologiczną maź i to jest ich sposób na zdobywanie terenu. Większość ich organi-



Oto ginie wielki statek Protossów, któremu tak dobrze szło na poprzedniej stronie.

cznych budynków może stanąć tylko na terenie zalanym mazią, która poza tym utrudnia poruszanie się przedstawicielom innych ras. Zurgowie mnożą się jak króliki, a ich specjalnością są zmasowane ataki. Potrafią jednak również wykorzystywać subtelniejszą taktykę. Niektóre oddziały posiadły umiejętność robienia podkopów, podczas gdy inne mogą dowolnie mutować, zmieniając się z szybkich lekkich jednostek w powolne i potężniejsze stwory, zależnie od woli gracza.

Z kolei specjalnością Protossów są ich zdolności psioniczne. Wysoki rozwój technologiczny czyni z nich najpotężniejszą, chociaż najmniej liczebną rasę. Niektóre z ich oddziałów potrafią przejmować kontrolę nad jednostkami przeciwnika, podczas gdy inne są mistrzami iluzji. Tak więc można organizować obronę przed inwazją, której tak naprawdę nie ma. Jednocześnie oddziały Protossów potrafią teleportować się do bazy przeciwnika, którego statki są chwilowo zneutralizowane przez wielowymiarowe pole zakłócające.

Jak widać, odpowiednie wyważenie różnych zdolności poszczególnych ras będzie stanowiło nie lada wyzwanie dla twórców. Jak dotąd nikomu nie udało się uniknąć pułapki super-jednostki. Jeżeli jednak Blizzard stanie na wysokości zadania, możemy spodziewać się gorących dyskusji pod tytułem „Moja rasa jest lepsza od twojej".

● *Starcraft* wytrwale zmierza w kierunku wrześniowej premiery.

Wzajemne Zniszczenie

Osadzona na post-nuklearnym pustkowiu gra *Fallout* to trójwymiarowa RPG, która może wprowadzić trochę zamieszania w tym gatunku. Wszystko dlatego, że zamiast zdecydować się na grę opartą na turach lub rozgrywaną w czasie rzeczywistym, firma Interplay postanowiła połączyć te dwie koncepcje. Główna akcja rozgrywać się będzie w czasie rzeczywistym podczas gdy walki prowadzone będą w turach.

Wygląda to dziwnie, ale w praktyce działa. Oparta na systemie tur walka pozwala graczowi wybierać za cel konkretne części ciała przeciwników, co daje możliwość okaleczania wroga zamiast rozwalania go na kawałki. Stanowi to spory kontrast dla sekwencji przygodowych, gdzie naszym zadaniem jest eksploracja przepięknie odwzorowanych w SVGA miejsc i interakcja z setkami różnych postaci. *Fallout*, mająca w podtytule „Post-nuklearna przygoda" pojawi się w sierpniu. Możecie jednak już teraz zagrać w wersję demo zamieszczoną na naszym krążku.



No Respect

Powrót Infogrames

Gra mająca wiele wspólnego z poduszkami.

Po krótkiej wzmiance w jednym z poprzednich numerów, oto garść świeżych informacji na temat poduszkowej strzelanki ***No Respect***. Już z tytułu można się domyślać, że No Respect to futurystyczna strzelanina pełną gębą. Co może Was jednak zadziwić, to fakt, że może poszczycić się fenomenalnymi efektami graficznymi i nie cierpi na przypadłość, której uległ *Darklight Conflict* pod tytułem: „wygląda pięknie, szkoda że gra się słabo".

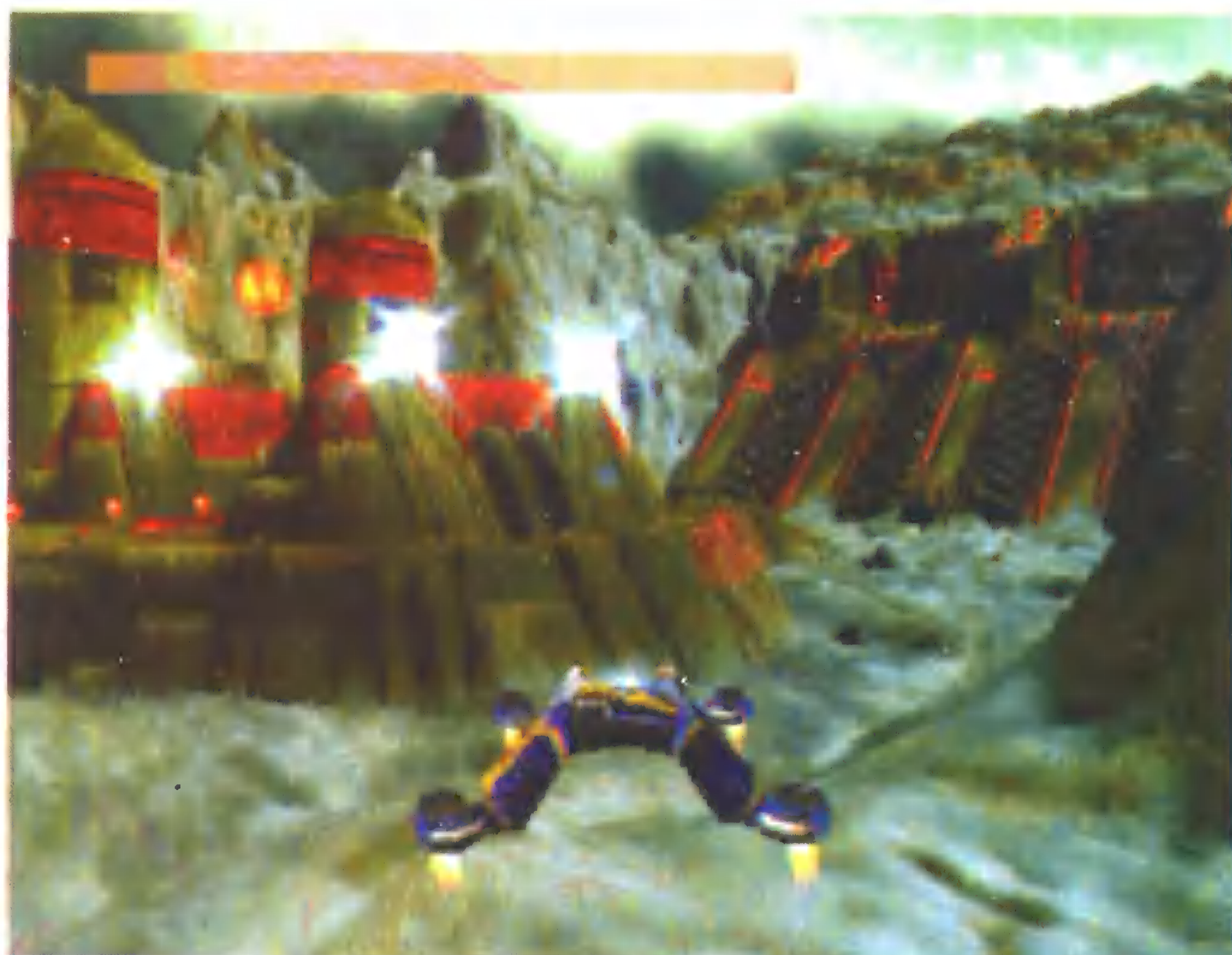


Wybierz napalm, zdecyduj która góra najbardziej Ci przeszkadza i wypuść białe kule zniszczenia.

Znalazłszy się na pustynnej planecie górniczej (co na szczęście wyczerpuje zawiłości fabuły) gracz przemieszcza się górzystym terenem, prując na prawo i lewo.

Generujący krajobrazy engine ślizga się gładko, jak po maśle, a realia lotu poduszkowcem są tak wspaniale przedstawione, że doszliśmy do wniosku, iż gdybyśmy kiedykolwiek dostali zadanie pilotowania futurystycznego poduszkowca, *No Respect* stanowiłaby doskonały trening. Kilka słów należy poświęcić uzbrojeniu, które jest absolutnie pierwsza klasa – najlepsze są wypełnione czymś na podobieństwo napalmu pociski, które pokrywają morzem ognia całe połacie terenu, łącznie z wrogimi pojazdami, które miały pecha znaleźć się w okolicy. Czy o czymś zapomnieliśmy? No tak, mamy tu jeszcze wspaniałe efekty świetlne i niezwykle istotną z punktu widzenia graczy opcję multi-player.

● *Niecierpliwie wyczekujemy sierpniowej premiery.*



Jakimś cudem *No Respect* rusza się tak gładko i pięknie, jak wygląda.

Hexen II

Wygląda świetnie, gra się jeszcze lepiej

Premiera *Hexen II* jest już blisko. Czy wobec tego konkurencja skazana jest na porażkę?

MATTHEW PIERCE

Na podawanych terminach premier z reguły nie należy polegać, ale ostatnimi czasy szczególnie lekceważąco podchodzą do nich produkty z gatunku trójwymiarowych strzelanek. *Prey* opóźni się o kolejny rok, *Unreal* trwa w niepewności, a *10th Planet* nie tylko przeszła na rok 1998, lecz ponadto będzie musiała prawdopodobnie zmienić nazwę, z uwagi na przeszkody prawne w USA. Tak więc, podczas gdy wymienione tytuły czekają na postęp w technologii komputerów, który pozwoli na pełne delektowanie się nimi, prawdziwy klejnot pod tytułem ***Hexen II*** gotowy jest ukradkiem odebrać im część chwały.

Heretic i *Hexen* zawsze plasowały się na drugim miejscu za *Doomem* i *Doomem II*, być może dlatego, że ośmielały się zaoferować coś więcej niż nieustanne strzelanie i zbieranie kluczy. Pierwsza z tryptyku, *Heretic*, wykorzystała podrasowany engine z *Dooma* oraz klasyczne elementy RPG usiłując tchnąć nowe życie w gatunek, w którym nastąpił pewien zastój. Jej kontynuacja, *Hexen*, trafiła do sklepów jeszcze przed *Hereticem*, co zapewne wyjaśnia dlaczego trzecia część nosi nazwę *Hexen II*, a nie *Heretic III*.

Ale zostawmy te spory semantyczne. Firma Raven nie odeszła od praktyki wykorzystywania najlepszego z dostępnych engine'u 3D połączonego z elementami RPG. W *Hexen II* mamy więc zmodyfikowaną wersję kodu *Quake'a* oraz możliwość wyboru jednej z czterech postaci, różniących się atrybutami i zdolnościami.

Paladyni i Krzyżowcy będą mogli leczyć swoje rany, Necromancerzy wskrzeszać zmarłych, a Assassini to mistrzowie kamuflażu. Różnice nie będą ograniczały się tylko do tych podstawowych cech. Nowy system jest oparty na punktach doświadczenia co oznacza, że warto teraz będzie kończyć poszczególne poziomy w całości, a nie szukać jedynie najkrótszej drogi do wyjścia.

Zgładzenie 100% przeciwników i odnalezienie wszystkich przedmiotów zwiększy liczbę punktów doświadczenia i ułatwi dalszą grę poprzez polepszenie klasy pancerza, szybkości i odporności. Są to klasyczne elementy RPG, które jednak nie przysłaniają głównego celu, jakim jest rozwalenie wszystkich przeciwników.

Hexen II wygląda wspaniale. Żywe czerwienie, błękity i żółcie prezentują się w całej okazałości i tworzą cztery odrębne, lecz uderzające scenerie (Egipt, pradawna Ameryka, Rzym i średniowieczna Europa)



(Góra) W Hexenie II znajdziemy całą masę stworów, łącznie ze skrzydlatym demonem oraz ... (Góra prawo) okropnie włochatymi pająkami i skorpionami.



Dobre pytanie. Odpowiedź brzmi: na wrzesień i następne miesiące. Zapowiedziano kilka wakacyjnych premier, ale większość gier ukryła się przed słońcem.

Constructor (Acclaim)	wrzesień
Dark Colony (Gametek)	wrzesień
Dark Reign (Activision)	4 lipca
Deathtrap Dungeon (Eidos)	wrzesień
EarthSiege 3 (Sierra)	listopad
Falcon 4.0 (MicroProse)	listopad
FIFA 98 (EA)	październik
Grand Theft Auto (BMG)	listopad
Hardwar (Gremlin)	wrzesień
Hexen 2 (Activision)	wrzesień
Jedi Knight (LucasArts)	październik
Quake II (Activision)	grudzień
Starcraft (Blizzard)	grudzień
TFX3: F22 (DID)	wrzesień
Total Annihilation (GT)	listopad
Unreal (Epic)	październik
Warhammer 2 (Mindscape)	październik
X-COM: Apocalypse (MicroProse)	lipiec



(Góra) Szarzyzny i brązy wystarczały dziewięć miesięcy temu, ale teraz domagamy się więcej kolorów w naszych strzelankach 3D. Raven przyjęła to do wiadomości i zakupiła masę żółtej farby.



uzupełnione jeszcze o efekty naturalne, jak opadające powoli liście, ulewy, błyskawice i trzęsienia ziemi.

● Drżymy ze zniecierpliwienia i jeżeli nasi agenci mówią prawdę, możecie spodziewać się *Hexena II* we wrześniu.





Piłkarska nacja

„Bezimienna" gra firmy Crush, o której donosiliśmy miesiąc temu, doczekała się wreszcie nazwy *Soccer Nation*. Oświadczenie autorów, że połączyli w niej zarówno elementy zarządzania i zręcznościówki, wywołało niemałe zamieszanie. W końcu jednak okazało się, że postanowiono rozdzielić oba elementy i *Soccer Nation* bardziej przypomina zestaw dwóch różnych gier. Część zręcznościowa wygląda niespecjalnie, natomiast element menedżerski zdaje się mieć niezły potencjał, umożliwiając grę przez Internet. Gra cieszy się poparciem stacji Eurosport i można tylko zadać sobie pytanie, czy wykorzystanie popularnego nadawcy do promocji okaże się trafionym posunięciem.

MechWarrior 3

Pod nowym dowództwem

Przygotujcie się na kolejne opancerzone igraszki z *MechWarriorem 3* MicroProse.

Chociaż perspektywa wbicia się w stalową skorupę w środku lata nie należy do najprzyjemniejszych, jednak właśnie tego należy oczekiwać w tym roku. A wszystko za sprawą zbliżającej się premiery ***MechWarriora 3***.

Znajdziemy tu całą masę zmian w stosunku do *Mechwarriora 2: Mercenaries*. Oprócz nowego, wzbudzającego wielki szacunek engine'u graficznego, z bardziej szczegółowymi teksturami i krajobrazami, największe zmiany dotknęły samej konstrukcji Mechów.



Rozwój technologiczny nabiera zawrotnego tempa. Ten Mech nauczył się już Jacksonowego 'moonwalku'. Przydaje się w każdym terenie.



Niektóre z nich, to czysto kosmetyczne poprawki, polegające na zwiększeniu liczby klatek animacji i graficznych subtelności, jak na przykład pokazywanie stopnia uszkodzenia pancerza. Istotniejsze jednak jest ulepszone laboratorium Mechów, pozwalające graczowi sprawować jeszcze większą kontrolę nad projektowaniem robota – można na przykład dowolnie dobierać kończyny, tors i uzbrojenie.

Chcąc odejść od czysto linearnej fabuły, twórcy gry, firma FASA, twierdzą, że wszystkie podejmowane przez graczy decyzje będą miały wpływ na przebieg kolejnych misji, a rezultaty poszczególnych potyczek staną się o wiele bardziej istotne. I tak na przykład, jeżeli nasz Mech straci rękę, należy koniecznie odzyskać ją w następnej misji. A jeżeli stracimy skrzydłowego, to już na zawsze.

● *MechWarrior 3* wydany zostanie na Gwiazdkę.

Hexplore

Nowy piękny świat

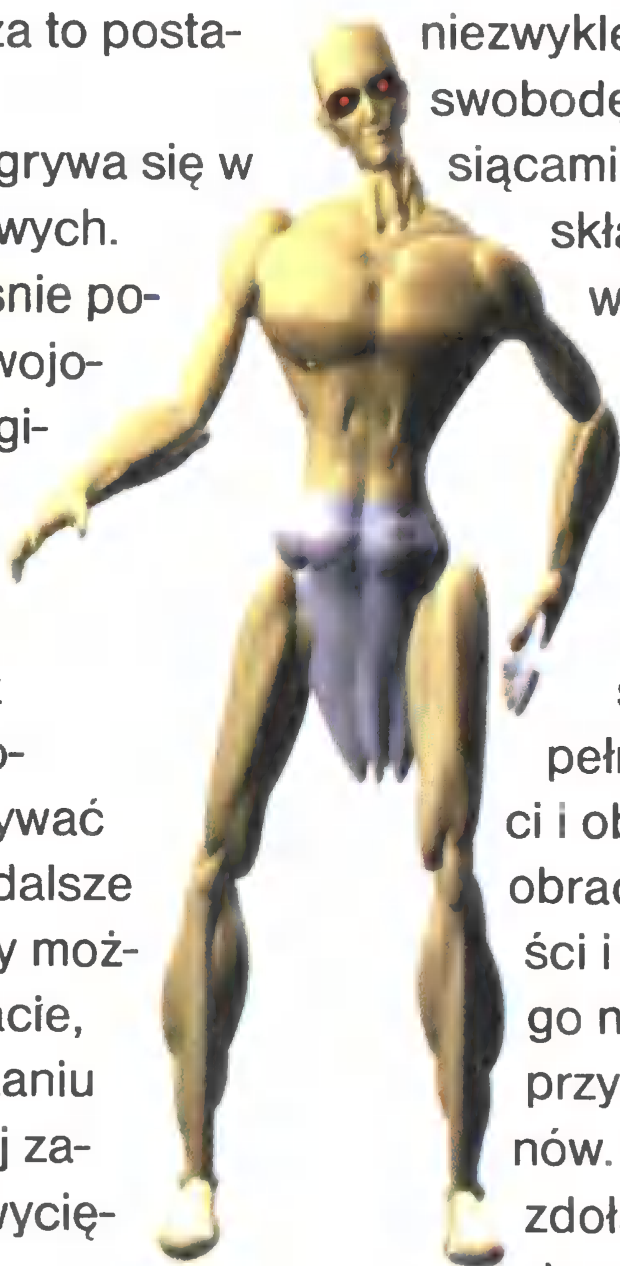
***Hexplore* zapowiada erę całkiem nowych, przebogatych, gier przygodowych.** **JAMES FLYNN**



Voxele, te dziwaczne i jednocześnie cudowne 3D piksele, które dotąd były domeną jedynie firmy NovaLogic, stały się obiektem zainteresowania innych producentów. Nowa francuska firma Heliovisions wykorzystała je do stworzenia ***Hexplore***, ogromnej i przepięknej przygodówki w stylu sprzedanej w 15 milionach egzemplarzy serii *Zelda* na SNES.

„Zaczęliśmy od tej rewolucyjnej nowej technologii i zaczęliśmy ją rozwijać" — opowiada nam szef Heliovisions Mustapha Ailane. „Voxele pozwalają na konstruowanie bardziej realistycznego i uniwersalnego środowiska, nie spotykanego dotąd w innych grach." Co to jest właściwie za gra? „To przygodówka dla początkujących" — wyjaśnia Ailane. „Mamy całkowicie intuicyjny system sterowania myszką, gdzie wykonanie dowolnej czynności jest niezwykle proste. Brak za to postaci historycznych."

Akcja *Hexplore* rozgrywa się w czasach wypraw krzyżowych. Gracz kieruje jednocześnie poczynaniami najemnika, wojownika, łucznika oraz magika. Kiedy nasza ekipa delektuje się pięknem otaczającego świata, możemy przeskakiwać z postaci do postaci, by toczyć pojedynki, rozwiązywać zagadki i koordynować dalsze posunięcia. W czasie gry można werbować inne postacie, które pomogą w rozwiązaniu bardziej skomplikowanej zagadki lub odniesieniu zwycięstwa w zażartej walce.



Ale wróćmy do voxeli. Będący w dyspozycji twórców edytor jest niezwykle szybki i daje pełną swobodę w manipulowaniu tysiącami klocków, z których składa się sceneria. Każdy występujący w grze obiekt skonstruowany jest z „plasterków" pikseli, które następnie są łączone ze sobą, tworząc budynki lub postacie. Dzięki temu setki pełnych szczegółów postaci i obiektów można dowolnie obracać bez utraty szybkości i dokładności — coś czego nie można było uzyskać przy zastosowaniu polygonów. Ponadto producenci zdołali sprytnie ominąć tradycyjne ograniczenia tej technologii a dotyczące kształtów. Dzięki temu postacie mogą przechodzić pod voxelowymi łukami i toczyć boje z voxelowymi przeciwnikami wielkości jednej trzeciej ekranu. Wadą systemu jest to, że nie można zastosować efektu zbliżeń oraz (z punktu widzenia laika) oferuje on niewiele ponad to, co można uzyskać stosując tradycyjne sprite'y. Jednak po dodaniu inteligentnej kamery wszystko wygląda naprawdę świetnie.

Gra jest naprawdę ogromna. Zespół artystów Heliovisions pracuje usilnie nad stworzeniem gigantycznych światów, z których każdy zająłby 9 000 ustawionych obok siebie ekranów monitorów. Jest to herkulesowe zadanie, ale dziesięcioosobowy zespół jest przekonany, że tego dokona.

CyberStorm 2: Corp Wars



Iść z duchem czasów

Jak dotknięta amnezją ofiara ciężkiego wypadku samochodowego, *CyberStorm* powrócił do życia, ale wygląda inaczej.

Dołączając do grona współczesnych maniaków miniaturyzacji, zeszłoroczny produkt pod tytułem *Mission Force: CyberStorm* (PCG 85%) podjął ideę gigantycznych robotów i zamienił ją w taktyczną grę wojenną. Można więc było dowodzić całymi plutonami szczegółowo przedstawionych Herców. Po dokładnym obmyśleniu planów ataku można je było ukryć za skałami, wyregulować moc osłon, ustalić pola ogniowe i ewentualnie przebudować je, kiedy powróciły do bazy na tarczy. Na dodatek firma Dynamix dołożyła starań, by gra dobrze wyglądała.

Pomimo wszystkich tych zalet liczba miłośników *CyberStorm* okazała się niewielka w porównaniu z rzeszą fanów *Red Alert*.

Dlatego też autorzy chcą w drugiej części ożywić nieco grę, zachowując dbałość o szczegóły poprzedniczki i rezygnując z heksów i tur na rzecz rozgrywki w czasie rzeczywistym. Szef zespołu twórców *CyberStorm*, Graeme Bayless zapewnia nas, że firma nie rezygnuje ze swojego wizerunku. „***CyberStorm 2*** nie jest po prostu kolejnym klonem *C&C*. Będzie to coś zupełnie innego. Występujące w grze jednostki będą przedstawione niezwykle szczegółowo i zamierzamy ograniczyć ich ilość, by gracz miał szansę sprawować nad nimi pełną kontrolę w warunkach rozgrywki w czasie rzeczywistym."

W grze przeciwko komputerowi gracz będzie miał do dyspozycji maksymalnie osiem jednostek. Przed dotarciem na pole bitwy trzeba będzie przejść najpierw rozbudowaną fazę menedżersko-konstruktorską. Konstruując nasze oddziały, możemy korzystać z 25 różnych korpusów, 180 rodzajów broni i 75 różnorodnych gadżetów – włączając w to osłony maskujące i miny. Poza tym Hercom mogą teraz towarzyszyć antygrawitacyjne pojazdy i potężne choć niezbyt szybkie czołgi. Co więcej, zwiększono zakres opcji taktycznych, pozwalających konstruować własnych pilotów i zaciągać się w szeregi jednej z ośmiu korporacji, z których każda specjalizuje się w innej dziedzinie.

CyberStorm 2 będzie z pewnością stanowił ogromny postęp w porównaniu z pierwowzorem i mamy nadzieję, że nie stanie się kolejnym klonem *C&C*. Możecie spodziewać się dalszych wieści na ten temat.

● Sierra zapowiedziała, że wrzesień będzie miesiącem premiery.



SimCity 3000

Wielkie i piękne

Kontynuacja super-przeboju Maxis nabiera kształtów, jakich się spodziewaliśmy.

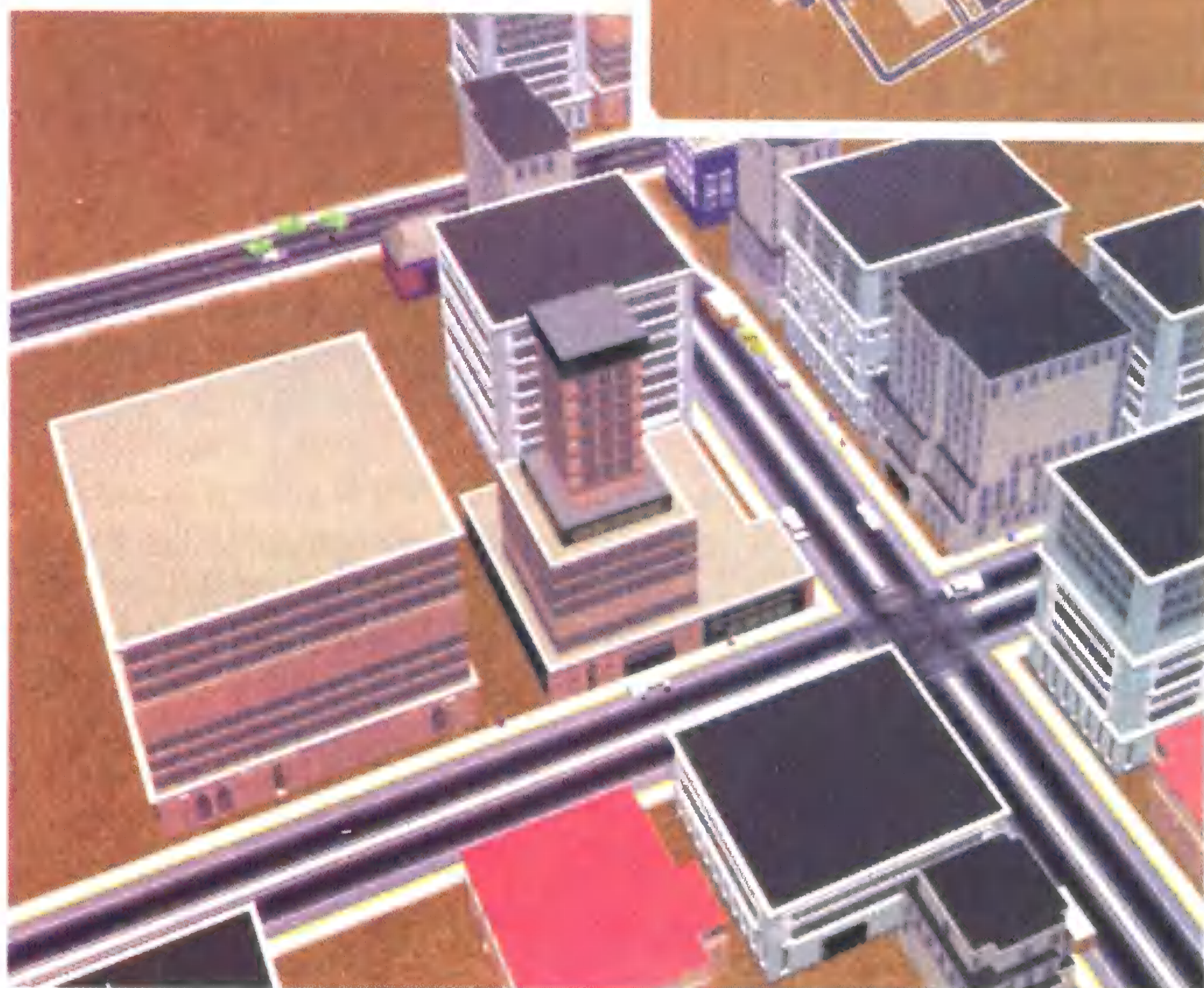
Kiedy już zamykaliśmy ten numer, nasze uporczywe i natrętne nękanie firmy Maxis prośbami o obrazki z *SimCity 3000* przyniosło pozytywne rezultaty. I chociaż niektóre wyglądają na pre-renderowane obrazki (albo przynajmniej jak przetworzone przez wysokiej klasy akcelerator grafiki trójwymiarowej) to jednak pozostałe dają nam obraz tego, jak gra będzie naprawdę wyglądała.

Zamiast wykorzystywanego w poprzednich grach sztywnego widoku z góry, nowy burmistrz będzie mógł oglądać swoje skonstruowane z polygonów miasto z perspektywy od 15 000 metrów nad powierzchnią ziemi aż do poziomu ulicy. W tej ostatniej opcji zobaczymy mieszkańców *SimCity* przechadzających się ulicami i będziemy mogli indywidualnie pytać ich o nastroje. To powinno umożliwić nam szybsze dostrzeganie potencjalnych problemów i efektywniejsze ich rozwiązywanie.

Ponadto w grze znajdziemy dużo więcej mikro-zarządzania niż w poprzednich wersjach. W miejsce zarządzania całymi strefami, wiele budynków będziemy traktować indywidualnie, a dokonywane w nich zmiany będą wpływały na otoczenie. Przez to wszystko zatrzymywanie gry i analizowanie jej stanu zajmie więcej czasu niż sama rozgrywka. Już nie możemy się doczekać. Zapowiada się na wspaniałą premierę.

● *SimCity 3000* ma pojawić się w sklepach w październiku.





***SimCity* lat dziewięćdziesiątych nie może obyć się bez polygonów. Wersja na akceleratory 3D będzie tak wyglądała (góra), ale większość gry będzie we wspaniałym stylu *Syndicate Wars* (prawo).**

Strzał w dziesiątkę

Battle Isle, seria, która spopularyzowała heksagonalne gry wojenne, przeszła właśnie znaczną rekonstrukcję osobowości. Firma Blue Byte zapowiedziała wydanie *Incubation*, czwartej części niezwykle popularnej sagi, ale zamiast ograniczyć się do dodania jedynie kilku nowych jednostek i zgarnięcia forsy za samą nazwę, postanowili dokonać czegoś bardziej radykalnego.

Wykorzystująca engine *Extreme Assault*, Incubation będzie w całości w 3D. Pozostawiono jednak leżącą u podstaw serii Battle Isle filozofię tur. Posunięcia oddziałów będą zależne od ich współczynników i w związku z tym, celem dostosowania do zmiany stylu, usprawniono i tak wysoce efektywny system punktów doświadczenia.





Na pierwszy rzut oka Incubation wejdzie w szranki z *X-COM*, chociaż grafiką znacznie przewyższa produkt MicrProse. Pozostaje tylko zobaczyć jak wypadnie porównanie stylu gry, ale i tak firmie Blue Byte należą się gratulacje za rozwijanie serii.



Hedz

Atak głową



Trójwymiarowa bijatyka z komiksowymi postaciami i 200 głowami. Nie wiecie o co chodzi? Jeszcze chwila...

Dziecko nowych szkockich producentów VIS, o tytule ***Hedz***, wygląda na kandydata do tytułu przeboju. Chociaż *Hedz* należy do denerwującej kategorii łamaczy konwencji, nonszalancko i dla własnej wygody zakwalifikujemy ją jako bijatykę. Taką jednak bijatykę, która rozgrywa się we w pełni interaktywnej scenerii 3D i opiera się na specjalnych zdolnościach wymienianych głów.

Wszystko dlatego, że najciekawszą własnością Worzela Gummidge'a, bohatera gry, jest to, że jego charakter zależy w całości od głowy, jaką dobierzemy mu z bogatej kolekcji. Jeżeli weźmiemy głowę Koszykarza, zostaniemy uzbrojeni w eksplodującą piłkę do koszykówki, którą możemy rzucać w przeciwnika. Jeżeli okaże się to nieskuteczne, po prostu zmieniamy mu czerep, na przykład na głowę pilota z I WŚ, co pozwala nam zasiąść za sterami samolotu i zbombardować przeciwnika. Musimy jednak wziąć pod uwagę możliwość, że wróg może użyć głowy dowódcy lotniskowca i zestrzelić nas swoimi samolotami. Jeżeli uda nam się zabić wroga, musimy szybko podbiec do jego szczątków, wziąć głowę, zanieść do centralnej składnicy i w ten sposób powiększyć naszą kolekcję. Brzmi to wszystko dziwnie, ale wydawca gry, firma Hasbro, ma szansę odnieść tak bardzo potrzebnego im sukces.

Nie ma natomiast żadnych wątpliwości, że gra wygląda wspaniale. Autorzy zaprojektowali swój własny engine 3D, przypominający trochę ten znany z *Mario* na Nintendo 64. Jednakże szczególne słowa pochwały należą się za dopracowanie postaci. Do stworzenia każdego z 200 bohaterów wykorzystano polygony i voxele.

Twórcy reklamują *Hedz* jako prawdziwą grę multi-player i mają nadzieję stworzyć całą internetową kulturę opartą na kolekcji różnych postaci — rozważają nawet wymienianie się na rzadsze okazy.

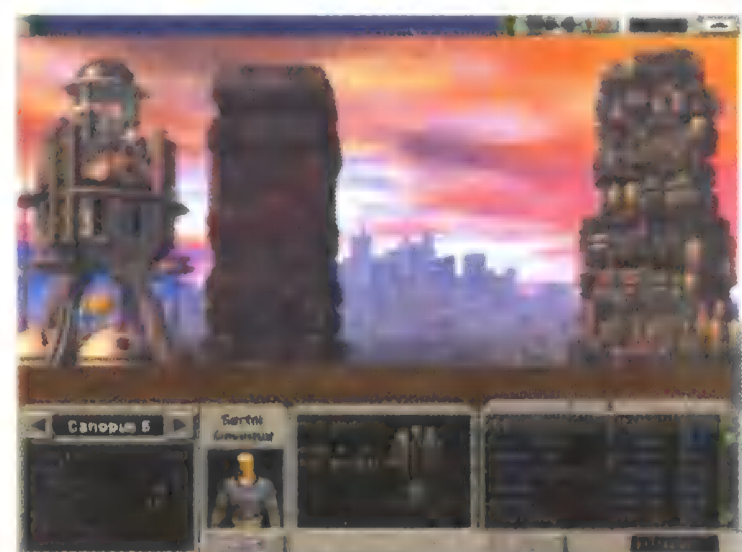
● Zobaczymy czy *Hedz* sprawdzi się również jako gra solo. Już wkrótce powinniśmy to wiedzieć, gdyż ma zostać pokazana na tego-

powiadana jest na rok 1998.

Imperialny pokój

Jako naturalna sukcesorka *Master of Orion 2* i *Fragile Allegiance*, gra pod tytułem *Pax Imperia: Eminent Domain* niewątpliwie wyprze konkurencję, a wszystko za sprawą świeżego powiewu rozgrywki w czasie rzeczywistym.

Już oparte na turach poprzedniczki okazały się poważnymi konkurentami, a teraz możemy przygotować się na budowanie własnych gwiezdnych flot, badanie setek układów planetarnych i rozwijaniem nowych technologii. Myśl o robieniu tego wszystkiego w czasie rzeczywistym powoduje u nas obfite łzawienie, jednak twórcy gry, firma Heliotrope, utrzymuje, że system przydzielania zadań sztucznej inteligencji bohaterów umożliwi przeciętnemu człowiekowi poradzenie sobie z tym ws˜ys|kim. Walka prowadzona będzie na zasadach *C&C*, więc kiedy gotowy produkt ukaże się we wrześniu, czyli równocześnie ze *Starcraftem*, będziemy mogli stwierdzić, jak *Pax* wypada w porównaniu z konkurencją.





Czas znowu przypiąć skrzydła

Nie przejmując się faktem, że wydali już więcej niż budżet niejednego rozwijającego się kraju na serię *Wing Commander*, firma EA ogłosiła plany wypuszczenia piątej części sagi. *Wing Prophecy* ma za zadanie ożywić serię, która nawet zdaniem wydawców jest już nieco wyeksploatowana. Nadal wystąpi Mark Hamill, ale oprócz tego możemy spodziewać się wszystkiego. Firma ma kasę, umiejętności i mamy nadzieję, że szykuje się sukces.

Wieści z raju

Firma Alternative Software szykuje się do wypuszczenia przewijanych pionowo rozrywek pod tytułem *Project Paradise*. Wyglądem przypominać ma nieco *Mageslayera* firmy Raven i ma oferować mnóstwo strzelania w stylu *Gauntlet* oraz zagadki i ukryte miejsca. Gracz będzie mógł kierować poczynaniami jednego z trzech bohaterów, a w trybie multi-player trzy osoby będą mogły poznawać uroki wspólnych wędrówek.

Czynnik MAX-a

Firma Interplay ujawniła plany wypuszczenia kontynuacji obiecującej, chociaż nieco rozczarowującej gry pod tytułem *MAX*. *MAX 2* został wzbogacony o skalowanie oddziałów na trójwymiarowym terenie, co daje złudzenie głębi i większą ilość dostępnych trybów. Będzie więc można wybierać między tradycyjnym trybem tur, rozgrywką w czasie rzeczywistym a nawet opcją tur symultanicznych. Dla każdego coś miłego. Dostaniemy też możliwość dokonywania zmian w budowlach i jednostkach.

Burzowe chmury

Oto pokaz sztuki koncepcyjnej z *Ion Storm*, który podobnież ma reprezentować ideę *Doppelganger*, gry znanej dotąd jako *Remora*. Uważamy za nierozsądne wyciągać daleko idące wnioski z tak skromnego materiału dowodowego, ale nadzieje nasze rosną, wziąwszy pod uwagę to, jaką inspiracją dla artystów są produkcje *Ion Storm*.



Polowanie na kosmitów

Gatunek strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym rozwija się bardzo prężnie. Tę tendencję można zauważyć również w nowych polskich produkcjach. Przykładem tego jest *Terminius* – nowa gra, którą wyda Mirage Media.

KUBA GŁUSZKIEWICZ

Pierwszym, co optymistycznie nastawia do zabawy jest bardzo ciekawa legenda. Akcja gry toczy się w dalekiej przyszłości. Technika posunęła się do tego stopnia, że umożliwiła dalekie podróże w kosmosie. Rodzaj ludzki postanowił nawiązać kontakt z obcą cywilizacją. Po długich poszukiwaniach nie zdołano natrafić na inteligentne formy życia, aż do momentu, kiedy w jednym z szaletów na statku spotka Cię przygoda. Potem akcja potoczy się błyskawicznie. Stracisz żonę, a kłopoty obskoczą Cię bardziej niż osy miód. Koniec końców zmusi Cię to do założenia własnej firmy. Zgadnij czym będzie się zajmować? Oczywiście – eksterminacją obcych, którą zajmiesz się osobiście. Fabuła jasna i przejrzysta. Warto jeszcze wspomnieć o pewnych ciekawostkach ze strony technicznej. Jedną z nich jest sposób widzenia akcji przez bohatera. Pomieszczenia przedstawione są w rzucie izometrycznym, jednak nie mamy obrazu na całe wnętrze. Widzimy tylko to, co może dojrzeć nasz bohater. Tzn. jeśli w pokoju stoi wielka maszyna to obraz za nią będzie dla nas niewidoczny. Ten prosty trick wprowadza do programu sporo realizmu. Sama grafika przedstawia się niezwykle interesująco (oczywiście w wysokiej rozdzielczości). Strona wizualna nie odstaje poziomem od zachodnich produkcji (firma Mirage zamierza zresztą wydać tę grę także na Zachodzie), co optymistycznie nastawia do *Terminiusa*. Z ostatecznym werdyktem poczekajmy jednak do premiery.

- *Terminiusa* wyda warszawska firma Mirage Media już w grudniu.





Counter Action

Kolejna strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym. Grupę developerską tej gry stanowią Rosjanie, a sam produkt wydaje Mindscape. Ta cała kombinacja producencko-dystrybutorska zakrawa na parodię. Akcja *Counter Action* rozgrywa się w czasie II Wojny Światowej. Stronami konfliktu są Armia Czerwona i Wehrmacht. Grafika opracowana została w wysokiej rozdzielczości, jednostki zarówno wojsk niemieckich, jak i radzieckich, są ładnie odwzorowane. Główną wadą tej gry (ocenionej na łamach brytyjskiego *PC Gamera* na 56%) jest specyficzny, według mnie bardzo nieprzyjazny interfejs. Poza tym jednostki ruszają się wolno, a grze brakuje dynamizmu. Oprawa, choć w wysokiej rozdzielczości, nie zachwyca (na tym polu nadal góruje *Red Alert*, a może już *Conquest Earth*). Dźwięki także są przeciętne. Kolejne misje *CA* przypominają grę opartą na heksach, niesmacznie pomieszaną ze strategią real-time. Gra przeznaczona jest dla hobbystów kochających ten okres historyczny. Reszta graczy powinna zrezygnować z tego tytułu i wyczekiwać innych, zapowiadanych na ten rok gier. Szkoda, że czasem lokalizowane są gry naprawdę słabe – szkoda i naszego czasu, i pieniędzy dystrybutora.

Quake inspiruje także w Polsce

Od czasu gdy ukazał się *Quake*, programiści próbują tworzyć gry na jego podobieństwo, mając ambicje przewyższenia oryginału. Również w Polsce postanowiono zrobić program tego typu, który ma stać na wysokim poziomie. KUBA GŁUSZKIEWICZ

Firma Mirage Media udostępniła pierwsze materiały prasowe dotyczące *Insanity.* Jak już wspomniałem jest to gra z gatunku doomopodobnych. Jednak wykorzystuje ona oczywiście nowe technologie. Tzn. w miejsce płaskich jak kartka przeciwników wykorzystano w pełni trójwymiarowe obiekty. Czyli postęp technologiczny nie ominął także naszego kraju, co bardzo cieszy. Widziałem tzw. rolling demo, co już pozwala wyciągnąć pewne wnioski. Po pierwsze, doskonałe tekstury. Stworzone w wysokiej rozdzielczości wyglądają na bardzo szczegółowe. Równie dobrze prezentują się ściany, podłoga czy woda. Autorzy obiecują wiele broni i ciekawe, rozległe poziomy. Co do leveli, to są one zróżnicowane graficznie, co zapobiega znużeniu gracza. Mam nadzieję, że kod programu zostanie maksymalnie zoptymalizowany, aby *Insanity* mógł odpowiednio pracować na słabszych komputerach. Na premierę będziemy musieli jeszcze trochę poczekać, gdyż twórcy gry muszą jeszcze sporo zrobić, aby stworzyć spektakularny produkt. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planami, to *Insanity* ma szansę zrobić spore zamieszanie w polskim komputerowym światku.

• Premiera *Insanity* jest wstępnie zapowiadana na początek 1998 r.





Wielki hit dla wszystkich

Premiera *Dungeon Keepera* miała miejsce czwartego lipca. Również w Polsce ludzie bawili się z tego powodu na imprezie zorganizowanej przez IPS Computer Group. Najciekawsze jednak jest to, że przedstawiony na imprezie produkt Bullfroga został całkowicie spolszczony. KUBA GŁUSZKIEWICZ

Nie muszę chyba przypominać jakie bariery stwarza język angielski dla osób go nie znających. Na szczęście IPS rozwiązał ten problem i w *Dungeon Keepera* mogą grać w Polsce wszyscy, bez żadnych przeszkód. Lokalizacji dokonano niezwykle sprawnie. Tekst jest dobrze przetłumaczony, a przez to spójny i logiczny. Mroczną atmosferę podkreśla również odpowiednio dobrany głos lektora. Na początku pogardliwie opowiada nam o ohydnej krainie szczęścia, a w czasie samej gry służy swą radą. Takiego spolszczenia powinny doczekać się wszystkie nowe produkcje. Czego oczywiście życzę Wam, dystrybutorom i sobie. Nie ma to, jak zagrać w dobrą gierkę całkowicie po polsku.

• *Dungeon Keeper* w polskiej wersji językowej dostępny jest od czwartego lipca.

EMPIK Kultura i Media

LISTA EMPIKU

1 RED ALERT
2 TOMB RAIDER
3 THEME HOSPITAL
4 MDK
5 DIABLO
6 X-WING VS. TIE-FIGTER
7 WARCRAFT II
8 HEROES OF MIGHT & MAGIC II
9 FIFA'97
10 SCREAMER I

LISTA PRZEBOJÓW PC GAMER

ZWYCIĘZCY

MARCIN MURAWSKI GÓRA KALWARIA
DANIEL KUBASIK DREZDENKO
MICHAŁ FIEDOROWICZ JASTRZĘBIE- ZDRÓJ
ROBERT JEDYNAK GRODZISK MAZOWIECKI

CGS AL.MARSA 6
04-202 WARSZAWA

CZEKAMY NA WASZE GŁOSY ! GŁOSUJCIE NA TRZY TYTUŁY !

WSZYSTKIE KARTKI WEZMĄ UDZIAŁ W LOSOWANIU GIER Z CZOŁÓWKI LIST. CZEKAMY NA WASZE GŁOSY DO 10-go KAŻDEGO MIESIĄCA.

Smurfy dzieciom

Po olbrzymim sukcesie gry *Smurfoteletransporter* firmy Infogrames, przygotowywane są kolejne przygody niebieskich stworków. Polska firma Mirage poinformowała nas o ukończeniu prac nad serią trzech gier dla najmłodszych o wspólnym tytule *Smurfowe Przedszkole*. MAREK SUCHOCKI

Umieszczenie w tytule serii słowa przedszkole, nie jest przypadkowe. Zestaw tych trzech programów jest bowiem adresowany do dzieci w wieku przedszkolnym, a więc 3 do 6 lat. Reprezentują więc tak rzadko na naszym rynku spotykane gry dla dzieci, które bawią, a zarazem uczą.

W skład serii *Smurfowe Przedszkole* wchodzą trzy gry edukacyjne: *Kształty i Kolory, Myśl i Pamiętaj* oraz *Literki i Cyferki.* Wszystkie programy są tak skonstruowane, że oprócz elementów typowo zabawowych zawierają ćwiczenia edukacyjne.

Wszystkie ćwiczenia mają zbliżony układ. Każde zadanie prezentuje znana z Wieczorynki postać Smurfa. Podaje on proste wskazówki, by zachęcić dziecko do wytrwałości.

Najważniejsze jednak, że programy z serii *Smurfowe Przedszkole,* podobnie jak wcześniejszy *Smurfoteletransporter,* są całkowicie spolszczone. Występują tu aktorzy znani z telewizyjnej wersji Smurfów: Wiesław Michnikowski, Mieczysław Gajda, Halina Chrobak i inni.

Seria *Smurfowe Przedszkole* to nareszcie profesjonalnie przygotowany zestaw programów edukacyjnych dla polskich dzieci. Programy tego typu na Zachodzie są bardzo popularne, a ich tematyka i różnorodność doprawdy mogą przyprawić o zawrót głowy. Miejmy nadzieję, że wspaniale spolszczona wersja *Smurfowego Przedszkola,* wymusi na naszych dystrybutorach konieczność wprowadzania na nasz rynek coraz większej ilości lokalizowanych produktów dla dzieci.

Korzystając z okazji, bo mowa tu o Smurfach, firma Mirage przekazała nam listę nagrodzonych osób, biorących udział w konkursie ogłoszonym przy okazji wprowadzenia na rynek gry *Smurfoteletransporter.* W związku z bardzo dużą sprzedawalnością programu, data rozstrzygnięcia konkursu została przesunięta na później, ale dziś możemy już ogłosić



ostateczne wyniki losowania i ujawnić laureatów konkursu. Oto oni:

Konsola PlayStation przypadła w udziale: Maciejowi Richertowi, ul. Gen. J. Hallera 1/23, Wejherowo

Kasety *SMURFS* otrzymują:
Piotr Lipa - Sokołowice, Rafał Kwiatkowski - Góra Kalwaria, Marcin Frank - Ruda Śl., Paweł Rościszewski - Łódź, Marzena Lewandowska - Legnica, Artur Kolos - Władysławowo, Włodzimierz Wójcik - Siedlce, Aleksandra Kaim - Kraków, Andrzej Galiński - Kraków, Marek Gutowski - Malechowo, Andrzej Leśniewski - Białystok, Marcin Szymański - Golub-Dobrzyń, Anna Gmyrek - Waganiec, Łukasz Homziuk - Ruda Śląska, Michał Putz - Wschowa, Natalia Kwidzyńska - Kostrzyn, Patryk Dobbek - Grudziądz, Paulina Popławska - Warszawa, Małgorzata Bielecka - Warszawa, Agnieszka Kasprzyk - Skarżysko-Kam., Mieczysława Lachowicz - Kwidzyń, Magdalena Sadowska - Warszawa, Dorota Mohr - Bytów, Karolina Podolak - Nowosielce, Kamil Grzybowski - Warszawa, Marek Zajdel - Dukla, Konrad Bandarek - Kalisz, Piotr Drewicz - Gdańsk, Patrycja Seweryńska - Warszawa.



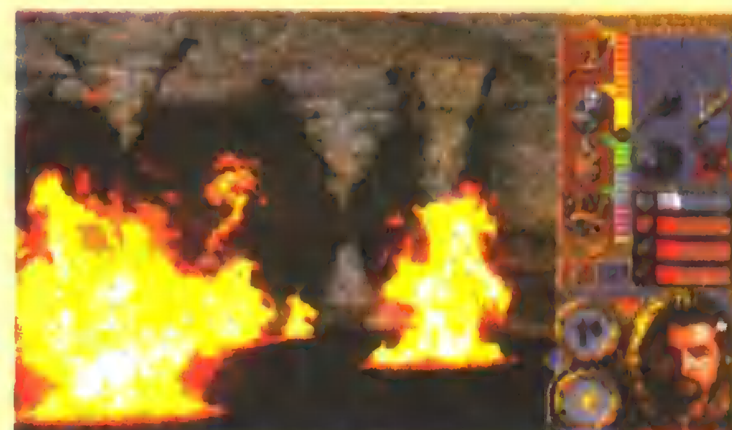
Z OSTATNIEJ CHWILI...

LANDS OF LORE II

Jedna z największych w tej branży epopei projektanckich dobiega końca.



Epopeja tworzenia *LOLII* dobiega końca i ogromna przygodówka Westwood jest bliska urzeczywistnienia.



Lands Of Lore II, pierwsza od kilku lat gra Westwood spoza ich patentu *C&C*, jest obecnie w połowie drogi pomiędzy beta-testami i pełnym opracowaniem. „Naprawdę jesteśmy już blisko," powiedział kierownik produkcji gry, Lewis Castle. Wszystkie 20 poziomów jest już gotowych i w zasadzie mamy już gotową strukturę gry. To już tylko kwestia poradzenia sobie z kilkoma 'pluskwami' powodującymi zawieszanie się programu, trochę przeskakującym CD i lekkim doregulowaniem gry w kilku miejscach."

LOLII, chyba najdłużej produkowana gra świata, jest bliska ukończenia. „Jest mi bardzo miło z tego powodu i wspaniale jest mieć w końcu taką masę wolnego czasu. Teraz inni ludzie mogliby się zająć wydaniem produktu, ale zamierzamy dalej prowadzić testy i dopieszczać go, póki nie będziemy w pełni usatysfakcjonowani. W tej chwili pracuje nad nim 30 testerów."

Ten proces nie ma na celu jedynie poprawienia szybkości i płynności, ale także sprawdzenia poziomów trudności dla nowych graczy. Najtrudniejsze poziomy zostają obecnie usunięte, aby uczynić grę przystępniejszą. Pozostaną jednak w dalszym ciągu dla bardziej doświadczonych graczy, lecz rozmiary *LOLII* (Castle uważa, że zajmie ona przeciętnemu graczowi 100–120 godzin) oznaczają, że zespół ma godną pozazdroszczenia sytuację, w której może przycinać grę dokładnie tak jak chce.

I znowu Castle: „Zwykle nie ma się możliwości robienia tego, ale to był specjalny projekt. Od kiedy zaczęliśmy opracowanie, nieustannie dopracowywaliśmy technikę poza grą, by stale mieć informacje czego można oczekiwać i sprawdzać, co warto w pełni pokazać w grze. Kiedy to robiliśmy, mieliśmy również na szczęście czas na wykonanie olbrzymiej ilości grafiki i uczynienie świata dokładnie zgodnym z naszymi upodobaniami."

Lands Of Lore nigdy tak naprawdę nie miała takiego powodzenia, na jakie zasługiwała, ale *LOLII* ma szansę to zmienić. Gdy ostatnio w nią graliśmy, wyglądała przepięknie – na tyle pięknie, że pewnie ozdobi naszą okładkę w przyszłym miesiącu.



B.I.G.

wielki konkurs FIRMY USER

Witamy w to gorące i mokre lato. Mamy nadzieję, że wakacyjne przygody nie zaabsorbują Waszej uwagi do tego stopnia, żebyście nie mieli czasu na rozwiązanie naszego kolejnego konkursu. W tym miesiącu, dzięki hurtowni USER, mamy do rozdania pięć „Polan CD" i tyleż samo egzemplarzy gry „B.I.G.". Pierwszy z tych tytułów, to pierwsza polska strategia w stylu „Warcraft". Wy macie szansę otrzymać ją we wzbogaconej wersji. W edycji CD dodano nowe misje i postacie. Możecie również posłuchać muzyki, która odtwarzana jest z doskonałą jakością. To wszystko, połączone z naprawdę dobrą grafiką, może Was wciągnąć na długie miesiące. Natomiast „B.I.G." jest doskonałą zręcznościówką. Okraszona estetyczną grafiką gra jest bardzo interesującą pozycją, którą warto mieć w swojej kolekcji. Podczas zabawy w „B.I.G." napotkać można wiele ciekawych przygód. Posługując się wieloma rodzajami broni będziemy przemierzać korytarze bazy czy też ścieżki w dżungli. Będziemy również mogli zdobyć wiele ciekawych bajerów, takich jak pas impulsowy czy nawet akcelerator czasu. Składa się to na obraz zręcznościówki, w którą naprawdę warto zagrać.

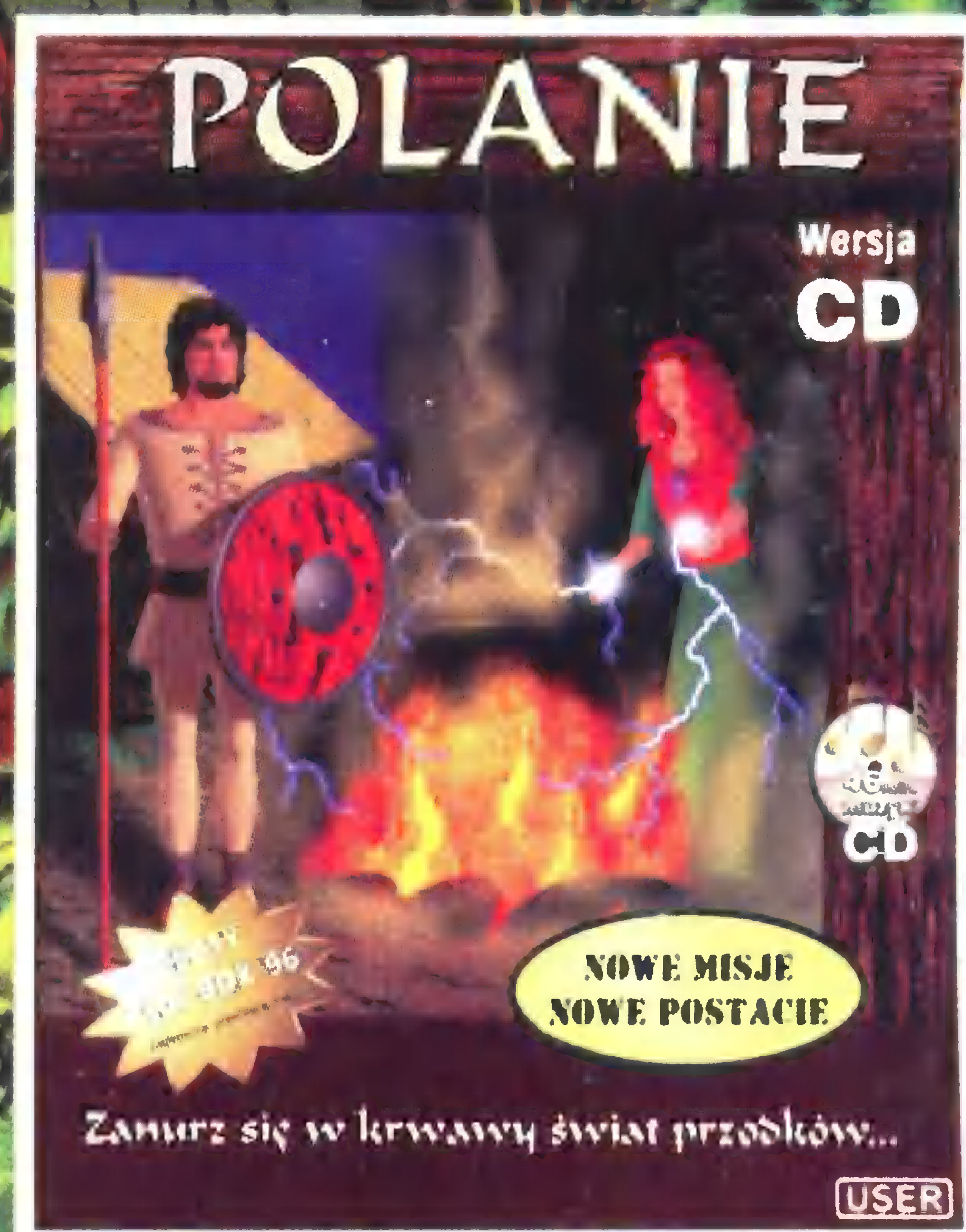
Gra całkowicie polska

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, należy odpowiedzieć na pytanie:
Na ilu krążkach mieści się gra „Polanie CD".

Odpowiedzi przesyłajcie na adres:
PC Gamer Po Polsku
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

Termin nadsyłania odpowiedzi mija w dniu 15 września br.

A oto lista nagrodzonych z numeru 5/97:
Grę „Fallen Haven" otrzymuje Ariel Olejnik z Rzeszowa
Grę „Air Warrior 2" otrzymuje Krystian Romanowski z Warszawy



Ion Storm
Ciąg na szczyt

Nazwa może obecnie brzmieć nieznajomo, ale wkrótce o Ion Storm będzie najgłośniej spośród tłumu producentów gier. Dlaczego? Ponieważ jednym z członków-założycieli jest John Romero – człowiek, który zaprojektował *Doma* i *Quake'a*.

MATTHEW PRICE

Romero i pozostali członkowie Ion Storm siedzą przy długim stole, we wstrętnie pluszowym londyńskim hotelu. Są szalenie szczęśliwi – stan ducha zwalają na wysuszające efekty zakłócenia rytmu dobowego, wynikłe z różnicy czasu pomiędzy Europą i USA... aczkolwiek fakt, że zapłacono im groteskową ilość pieniędzy – 14 milionów funtów za trzy gry – za pozwolenie, by Eidos była wydawcą ich gier, również musiał się do tego co nieco przyczynić.

Tak więc pytam 29-letniego współzałożyciela spółki, prezesa, właściciela i kierownika projektu, Romero, dlaczego opuścił Id – miejsce gdzie zaprojektował i stworzył kilka z najważniejszych gier wszech czasów na PC (*Wolfenstein 3D, Doom, Doom II* i *Quake*).

„Chciałem się skoncentrować na projektowaniu," zaczyna. „W Id mieliśmy do czynienia z projektowaniem zbiorowym. W Ion Storm jeden projektant stoi na czele każdej z gier. W dodatku, ponieważ korzystamy z już ukończonej [Quake] techniki, wiemy dokładnie co jest możliwe – dzięki czemu mniej jest dyskusji nad tym co można, a czego nie można zrobić."

Reszta grupy, włącznie z projektantami – Tomem Hallem (poprzednio w 3D Realms) i Toddem Porterem (poprzednio 7th Level), głośno przytakuje. W szczególności Hall głośno wyraża korzyści z przejścia na swoje.

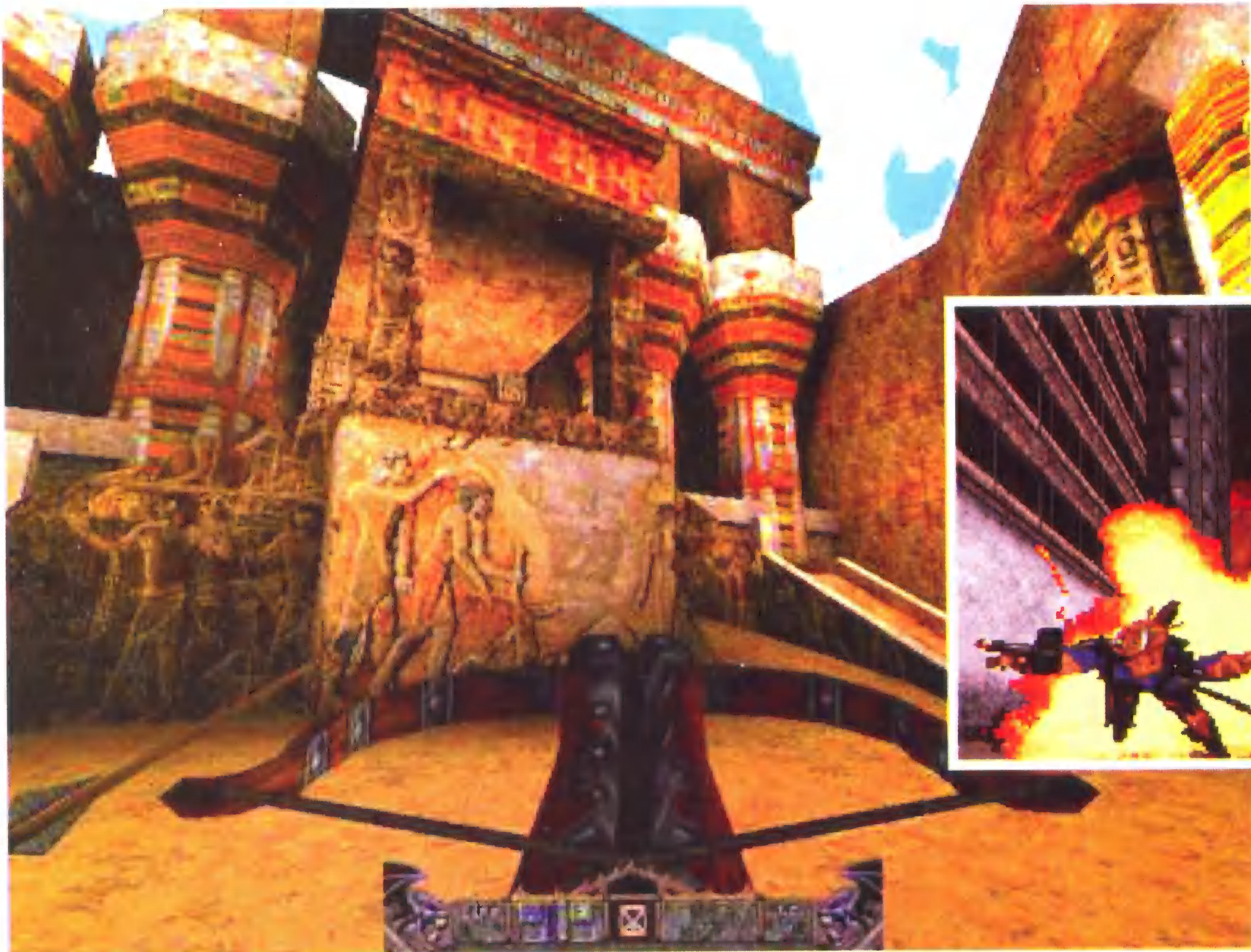
„Nasze motto brzmi 'projekt jest prawem'," mówi. „To prawdziwe serce spółki. Ja, James i Todd mamy własne wizje, jaka ma być ukończona gra i te wizje są realizowane, choćby były najbardziej pokrętne".

Pokrętne to dobre słowo. Na napomknięcie o swej najnowszej grze, Romero z niesłychanym entuzjazmem terkocze jak karabin maszynowy. „Moja nazywa się ***Daikatana.*** To nie jest to, czym powinien być *Quake,* bo w założeniach *Quake* nie miał być naprawdę obszerną grą. Ale *Daikatana* jest i będzie straszliwą grą na jednego gracza. Zadziwiającą. A nawet w rozgrywce multi-player będzie lepsza od *Quake'a".*

Daikatana ponownie wykorzystuje engine *Quake'a,* choć nieco zmodyfikowaną, by móc obsłużyć takie efekty, jak na przykład przeźroczystość obiektów. Trochę niezrozumiały tytuł odwołuje się zaró-



John Romero przypomina nam, dlaczego Amerykanie nie słyną z wyczucia mody. Ani z konserwatyzmu we fryzurach.





(Po lewej i powyżej) Konkurencja. ***Hexen II,*** wciąż w fazie produkcji w Id, używa engine Quake'a, natomiast ***Duke Nukem Forever,*** będzie wykorzystywać engine z ***Quake II.***

wno do świętego miecza samurajskiego, jak i urządzenia do podróży w czasie, co wciąga gracza równocześnie w walki średniowieczne i futurystyczne z podobnie pokrętną pomysłowością, jak to miało miejsce w *Time Commando* z Adeline.

Romero obiecuje, że *Daikatana* będzie zawierać więcej elementów role-playing niż *Quake,* a otoczenie będzie graczowi oferować więcej zmiennych, wyborów i punktów zwrotnych. „Ale wciąż będzie ona napakowana akcją," akcentuje Romero. Po zapytaniu go o potwory i uzbrojenie, zaczyna mówić teatralnie. *„Quake* miał 23 potwory." Zawiesza głos dla większego efektu. *„Daikatana* ma 64!"

„Quake miał 9 broni – Daikatana 26!" wrzeszczy triumfująco.

Niemożliwością jest oprzeć się jego niemal dziecięcej ekscytacji. Nawet gdy otwarcie wyjawia, że wciąż jest jeszcze na etapie planowania i zaledwie 25% będzie ukończone na sierpień, to nic na to nie poradzisz, że wierzysz mu, gdy mówi, że będzie to coś wyjątkowego.

Wspomnienie o *Quake'u* powoduje, że stateczniejszy Hall staje się rozmowny. Wygląda na to, że był trochę rozczarowany ostatecznym wynikiem: „Problem z *Quakem* był taki, że wszystko, co się otrzymało po wersji shareware, to były jedynie nowe poziomy. Żadnej nowej muzyki czy grafiki, jedynie poziomy. To nie wystarczy, by przyciągnąć uwagę. Wielu ludzi nie ukończyło zarejestrowanej wersji, gdyż nie była wystarczająco wciągająca. Kiedy pojawił się pierwszy Doom, nowe poziomy wystarczały, żeby od nowa przedzierać się przez całą grę, ale dziś to za mało. Potrzeba czegoś więcej".

Hall opisuje swą grę ***Anachronox*** jako fantasy role-play „analogicznie do japońskich RPG, takich jak *Chrono Trigger* i *Final Fantasy III*", ale znowu wykorzystującą engine Quake'a. „To pierwsza gra, która faktycznie korzysta z ruchomej kamery 3D dla podkreślenia dramatyzmu," mówi. „Przemów do jednej z wielu postaci, a kamera zacznie najazd, tak jak w filmie. Jeśli rzucisz zaklęcie kuli ognistej, kamera zanurkuje, by móc za nią podążać. Engine *Quake'a* ma wielką moc, która dotychczas była wykorzystana w minimalnym stopniu".





Prawie rok po premierze długofalowa atrakcyjność ***Quake'a*** jest wciąż wyraźna. Wśród nowych dodatków znajdziemy niedługo ***Quake Rally*** (powyżej) oraz wariant szachowy, ***Quess*** (po prawej).

Trzecia gra, projektowana przez Todda Portera, jest wciąż bez tytułu, ale obecnie jest określana jako ***Remora.*** Niewiele o niej wiadomo albo przynajmniej Ion Storm nie chce nic powiedzieć – głównie dlatego, że jest przez Portera enigmatycznie opisywana jako unikatowa gra strategiczna 3D rozgrywana w czasie rzeczywistym, w której grasz małżo-podobnego stwora, który opanowuje obcych!

Czy przy trzech ledwo zarysowanych grach (w tym jednej, w której grasz małżo-podobnego stwora, który opanowuje obcych) i kilku szkicach graficznych można powiedzieć, że wielomilionowa inwestycja Eidos w Ion Storm jest nieco hazardowa? Zespół śmieje się. Głośno.

Bob Wright, szef biura i dyrektor Ion Storm, w końcu decyduje się odpowiedzieć. „Mamy bardzo dobrze zorganizowane zasady projektowania. Szczegółowo dokumentujemy projekt. Mamy sekcje marketingowe, zajmujące się fabułą czy zajmujące się postaciami i upewniamy się, że wszystkie szczegóły są zapisywane w każdym z działów. Obmyślamy grę, którą chcemy zrobić, a potem redukujemy ją do pojedynczych składników, nad którymi będą pracować wszyscy w firmie". Gdy się słucha Wrighta, to wszystko brzmi wiarygodnie prosto. Oczywiste jest, że machina propagandowa Ion Storm właśnie ruszyła i nabiera rozpędu. Miejmy tylko nadzieję, że końcowy wynik będzie równie zabawny, jak sama jazda.

Mniej ludz

Schemat mózgu dostarczony przez **Viewpoint Data Labs**
Obraz przetworzony przez **Chrisa Stockera**

ka od ludzkiej

Zawsze jest podawana za najważniejszy z celów przy opracowywaniu gier. I jest jedynym obszarem, co do którego wszyscy programiści twierdzą, że osiągnęli już granice możliwości. Dlaczego więc Sztuczna Inteligencja, czyli uczenie maszyn, by zachowywały się jak ludzie, w większości pozostaje o lata w tyle za resztą postępu technologicznego w PC? STEVE BOXER

Sztuczna Inteligencja jest (lub co najmniej powinna być) jedną z najbardziej fascynujących technologii. Głównie z powodu swej nazwy, która mimochodem przywołuje przed oczy obrazy komputerów mogących myśleć i uczyć się, co w zależności od Twego punktu widzenia (oraz liczby znanych Ci książek i filmów S-F) może Ci się wydawać fascynujące, grzeszne lub nieprawdopodobne. Jednak, jak na ironię, Sztuczna Inteligencja (zwana w skrócie AI, od Artificial Intelligence) obecnie staje się czymś, co Amerykanie nazywają 'no-brainer', czyli 'tępakiem' lub 'prostakiem'. Po kilku latach spędzonych na puszczy – czego efektem było stwierdzenie przez koła akademickie, że lata badań nad AI nawet o włos nie przybliżyły perspektywy zbudowania myślącego komputera – żądna zemsty powróciła do świata gier komputerowych. Żadna nowoczesna gra, od najprymitywniejszych strzelanek, po najbardziej wyszukane symulatory, nie może się obyć bez jakichś elementów AI, choćby najbardziej podstawowych. Ale sama technologia jest jeszcze tajemnicza, zarówno dla graczy, jak i dla wielu z tych, którzy umieszczają ją w grach.

Co to jest?

Dla porządku warto by było zdefiniować AI. Niestety, nie jest to takie proste. W kołach akademickich do najlepszego zdefiniowania AI jest wykorzystywane coś, co jest określane jako Test Turinga (jako że zostało wykoncypowane przez pioniera komputeryzacji, Alana Turinga). Test Turinga to prosty pomysł – wyobraź sobie człowieka prowadzącego konwersację za pośrednictwem dalekopisu (test został wymyślony w czasach, gdy komputery były budowane z lamp elektronowych). Jeśli człowiek nie będzie w stanie poznać, czy jego rozmówcą jest drugi człowiek, czy komputer, to o komputerze będzie można powiedzieć, że jest w pełni inteligentny, czyli jest systemem AI.

Oczywiście, jak dotychczas, taki system nie istnieje, nawet teraz, kiedy moc procesorów przyprawia o zawrót głowy. Ale ta definicja coraz bardziej zaczyna odnosić się do gier komputerowych, jako że AI jest często używana w próbach stworzenia graczy komputerowych zachowujących się jak ludzie. Jednakże Peter Molyneux, pionier gier RPG i symulacyjnych, jeden z pierwszych, którzy próbowali wcisnąć nieco AI gry (*Populous*), proponuje o wiele lepszą, praktyczną definicję: „AI jest sposobem zmuszenia komputerów do zachowań, które *wyglądają* jakby były inteligentne." A więc AI byłaby bardziej 'Pozorną' (Apparent) niż 'Sztuczną' (Artificial) Inteligencją.

Odmiany AI

Po przyjęciu powyższej definicji AI staje się oczywiste, że odmienne typy gier będą od AI oczekiwać odmiennych rzeczy. I tak rzeczywiście jest. W grach sportowych AI musi działać w czasie rzeczywistym, a główny nacisk kładzie się na to, by gracze komputerowi mogli do pewnego stopnia przystosowywać się do warunków, działając przy tym realistycznie. Z drugiej strony, w strzelankach, wszystkim, czego tak naprawdę oczekuje się od AI, jest dostarczenie pewnej dozy nieprzewidywalności, co zapewni graczowi, że nie będzie w kolejnych rozgrywkach spotykał tych samych potworów w tych samych miejscach. Żeby to nie była strzelnica. W symulacjach, strategiach i RPG, AI jest wykorzystywana (w różnym zakresie) do tworzenia komputerowych przeciwników, którzy będą działać tak, jakby byli ludźmi oraz do





AI w *NASCAR 2* wymaga więcej i szybciej działających regulacji niż ta w strzelankach typu *Raptor*.

„Pięć lat temu AI było określeniem nieprzyzwoitym. Teraz staje się coraz ważniejsza. Sposób rozgrywki coraz bardziej skupia się wokół AI, w miarę jak gry stają się coraz bardziej kreatywne wizualnie.”
Peter Molyneux



odwzorowania życia ludzi w wygenerowanych przez komputer światach. Do tego typu gier AI łatwiej utorowała sobie drogę, bo najczęściej komputer ma tu trochę więcej czasu na rozważanie swych posunięć niż w grach czystej akcji.

To, bardziej niż cokolwiek innego, wyrwało AI z chwilowej stagnacji. I znowu Peter Molyneux: „Pięć lat temu AI było określeniem nieprzyzwoitym. Teraz staje się coraz ważniejsza. Sposób rozgrywki coraz bardziej skupia się wokół AI, w miarę jak gry stają się coraz bardziej kreatywne wizualnie. Możemy w grze stworzyć miasto, które będzie wyglądać jak Manchester, ale musimy je jeszcze ożywić.” I tu z pomocą przychodzi AI. William Latham z Computer Artworks, przystępując do projektowania swej pierwszej gry, wstępnie zatytułowanej *Evolva*, zanotował taki punkt widzenia: „W świecie gier zachodzi zmiana, teraz stają się one trójwymiarowe. Ale nawet w *Super Mario 64* często spotyka się duże, puste obszary, na których nic się nie dzieje. Myślę, że świat 3D jest w rzeczywistości rozleglejszy niż ktokolwiek oczekiwał. AI i techniki Sztucznego Życia pomogą uczynić tę przestrzeń o wiele ciekawszą.”

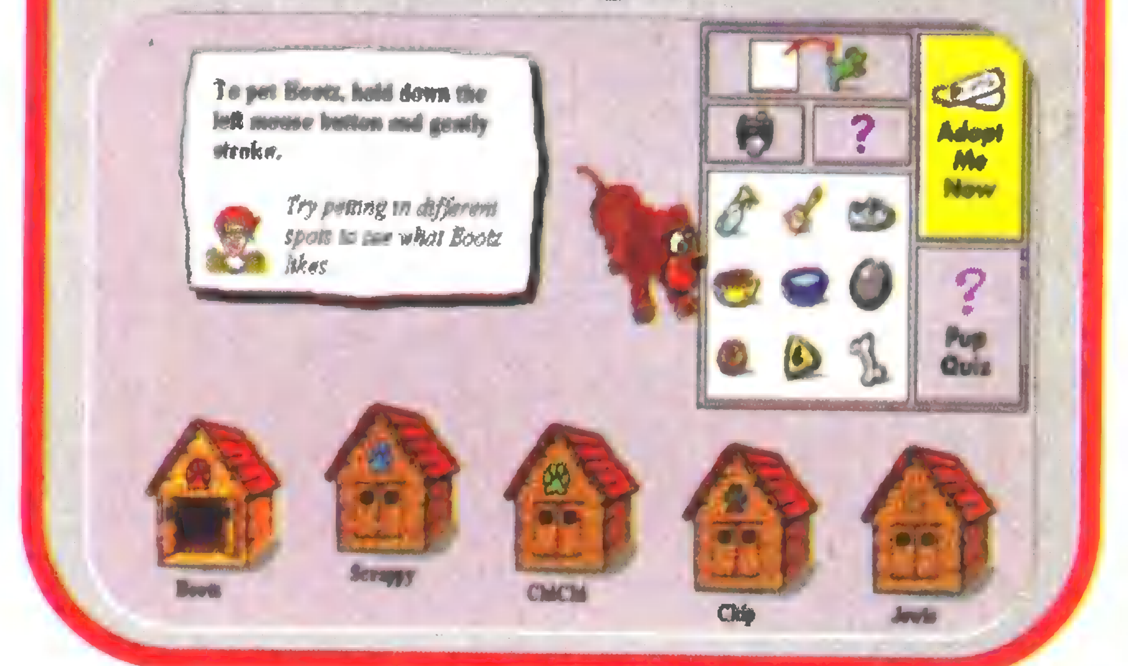
To oczywiście łatwiej powiedzieć niż zrobić. Jak to opisuje Peter Molyneux: „W *Dungeon Keeperze* zakończyliśmy prace nad graczem komputerowym. Dla AI to absolutny koszmar, ponieważ środowisko może się w każdej chwili zmienić. Stwory muszą z Tobą współoddziaływać tak, jakby miały własne osobowości. Muszą mieć ciekawość, obawy, sposób widzenia, zdolność zapamiętywania otoczenia itd.” Trudnością dla AI jest stworzenie z tych zmiennych faktycznie działającego systemu, pozbawionego szczelin, które mogłyby być wykorzystane przez gracza. Większość projektantów stara się to osiągnąć przez wyczerpujące testy i zaskakujące zagrywki – podejrzewa się, że gry z AI mają w harmonogramie więcej czasu przeznaczonego

Jak oszukać na AI

Z powodu złożoności systemów AI, powszechnie wiadome jest, że większość AI w grach po prostu oszukuje, przez pretendowanie do bycia AI, ale przy braku rygoryzmu, jaki jest w akademickich systemach AI. Wszyscy programiści są zgodni, że prawdziwa AI wymaga ogromnej mocy obliczeniowej. W efekcie projektanci gier umieszczają w nich pseudo-AI, która wygląda jak prawdziwa, ale jest 'usztywniona' w typowo komputerowy sposób. Oznacza to, że wszelkie dane wejściowe do pseudo-AI, zamiast zostać skomponowane z całego złożonego szeregu zmiennych, są w rzeczywistości oderwane i generują oderwaną odpowiedź.

Rob Fulop z PF:Magic, projektant popularnych gier *Dogz* i *Catz*, w których występują wirtualne zwierzęta, tłumaczy: „Wydaje mi się, że to wszystko jest oszustwem. Chociaż to co robimy jest coraz bardziej wyrafinowane, to po prostu używamy bardzo dużych tablic danych i myślę, że to co robimy nie jest prawdziwą AI.”

Taka pseudo-AI może dawać złudzenie systemu, który się uczy i odpowiada na działania użytkownika, lecz nie jest zdolny do zachowań nieprzewidywalnych. Ale to wystarcza, by dostarczyć swego rodzaju przybliżenia wyglądu AI takiej, jakiej poszukują projektanci gier.



Myślisz żeś cwana... Civilization

Wyobraź to sobie. Jest rok 2010, skryłeś się za bateriami dział przeciwczołgowych, otoczyłeś swój pałac elitarnymi oddziałami antyterrorystycznymi, wyposażonymi w najnowsze rusznice atomowe dalekiego zasięgu i... i... podtaczają się katapulty. Opanowuje Cię bezgraniczne przerażenie, ponieważ to jest *Civilization* – chyba najlepsza gra wszech czasów, ale mimo wszystko taka, w której triremy zatapiają pancerniki, a katapulty są potężną siłą w 21 wieku. Gry są ucieczką od rzeczywistości, ale jak dalece można się godzić z oszustwami AI?





na testy niż gry bez AI, więc jeśli premiera gry z AI ma poślizg, to prawdopodobnie jego przyczyną jest wykrycie szczelin w AI.

Gry kontra akademicy

Jeśli się weźmie pod uwagę, że przeciętna gra komputerowa wymaga mniej więcej tyle intelektu, co dłubanie w nosie, dziwnym się staje, że w ogóle istnieje jakakolwiek więź pomiędzy światem gier, a środowiskiem naukowym. Ale ona istnieje i jest nią AI. Zgodnie z teoretycznymi rozważaniami Turinga uniwersyteckie ośrodki badawcze zainteresowały się AI i (szczególnie w latach 70.) był to bardzo modny przedmiot badań akademickich.

Techniki AI wydostały się z laboratoriów uniwersyteckich i utorowały drogę np. do systemów rakietowych, robotyki oraz oprogramowania przewidującego schematy wykorzystywania kart kredytowych – wszystkie te obszary, w których maszyny potrzebują przejawiać pewną formę inteligencji. Ale pomiędzy tym rodzajem AI, która tworzy podwaliny badań naukowych, a AI, którą znajdziesz w grach komputerowych, jest olbrzymi rozziew.

Uczciwie mówiąc, wszystkie współczesne gry oszukują – przynajmniej w odniesieniu do AI. Jeśli faktycznie zawierają prawdziwą, akademicką AI, to działają osłabiająco ślamazarnie. Z projektowaniem AI jest również ten kłopot, że ogólnie rzecz biorąc wymaga ona rozpoczynania prac od zera przy każdym nowym projekcie. Programując do gry grafikę, możesz kupić pakiet do generowania grafiki, zawierający całe procedury do generowania kształtów 3D, które po prostu wstawiasz do swego programu i po robocie. Ale w przypadku AI nie ma czegoś takiego – za każdym razem musisz od nowa wymyślać koło.

Mark Atkinson, partner Williama Lathama w Computer Artworks, ma przygotowanie teoretyczne do akademickiej AI. Wypowiada się zjadliwie o większości AI, jakie widział w grach komputerowych, które – jak mówi – mają podejście „postawione na głowie". Innymi słowy, zawierają olbrzymi zestaw zasad ustalających jak wszystkie zmienne w grze (czyli np. strach, spojrzenie i pamięć w *Dungeon Keeperze*) są ze sobą powiązane. Mówi: „Najlepszą metodą jest pisanie prostych AI, powiedzmy do czegoś w rodzaju warcabów. Ale kiedy próbuje się ją rozbudowywać, to złożoność wzrasta wykładniczo, więc kiedy próbujesz dołożyć jeszcze jedną zasadę, to okazuje się, że kłóci się ona z jakąś inną. To dlatego w czymś takim jak *Command & Conquer* zawsze znajdziesz ☛



Alana Turinga można uznać za ojca AI. Jego inteligentna maszyna nie została dotychczas zrealizowana.

„*Dungeon Keeper* to absolutny koszmar dla AI, ponieważ środowisko może się w każdej chwili zmienić. Stwory muszą z Tobą współoddziaływać tak, jakby miały własne osobowości."
Peter Molyneux

Wyzwalanie zachowań

Kiedy rozmawiasz z ludźmi o systemach AI, wcześniej czy później musi pojawić się określenie 'wyzwalanie zachowań'. Jest to coś, co można zobaczyć w realnym życiu, gdzie grupa organizmów działa jak pojedyncza masa: np. panika wśród bydła czy tzw. owczy pęd są objawami wyzwalania zachowań.

Wyzwalanie zachowań można niemal uważać za sygnał, że AI gry działa prawidłowo. Mark Atkinson widzi to jako rzecz bardzo pożądaną w grach: „Pomysł wyzwalania zachowań – czego klasycznym przykładem są zachowania stadne – jest tym, co próbujemy stworzyć w naszym systemie." Robin Green jest podniecony po byciu świadkiem wyzwalania zachowań w *FIFA Soccer Manager*: „Tam, gdzie na przykład cały zespół składa się z wysuniętych napastników, tam można mówić o wyzwalaniu zachowań. Nie programowaliśmy tego typu rzeczy, lecz po prostu przydzieliliśmy graczom role, a ponieważ narzuciliśmy im określone działania dla każdej z ról, to określone rzeczy nie będą robione. Więc jeśli wszyscy zawodnicy są wysuniętymi napastnikami, to w określonych miejscach boiska nie będzie stopowania i AI to wykorzysta."



Sztuczne Życie

Po utracie nadziei, że kiedykolwiek będzie można stworzyć w programie komputerowym odpowiednio działającą symulację mózgu ludzkiego, cała uwaga jest obecnie skierowana na Sztuczne Życie (Artificial Life). Jest to proces, który usiłuje wymodelować w programie komputerowym nie tylko pracę mózgu, ale działanie procesu życia organicznego.

Do pionierów na tym polu zalicza się William Latham, który spędził kilka lat, doskonaląc algorytmy genetyczne, które modelują organiczną selekcję ras i mutacje, oraz mieszcząca się w Cambridge firma Millenium, która opracowała intrygujące *Creatures*, grę symulacyjną pozwalającą hodować, szkolić i po prostu utrzymywać przy życiu dziwną rasę dość maskotkowatych stworów.

Creatures nigdy nie spełniły obietnic o wyrafinowaniu swej engine, częściowo przez to, że są nudne w graniu, a częściowo dlatego, że ich wydawca, Warner Interactive, rozpłynął się w czarnej dziurze. Mimo wszystko, jedną z rzeczy, jaką wnosi do gier technika Sztucznego Życia, jest element nieprzewidywalności i, co ważniejsze, łatwość przystosowywania się, jaką można znaleźć jedynie w najbardziej złożonych systemach AI.

Millenium próbowała umieścić swoją technikę w tak odmiennych projektach, jak symulator Formuły I i inteligentny system ulicznej sygnalizacji świetlnej, ale skupia się głównie na grach i miała kłopoty z przeforsowaniem swoich skomplikowanych pomysłów w firmach, które prawdopodobnie mogłyby ciągnąć zyski z ich techniki. Jednak Sztuczne Życie przyciąga uwagę świata akademickiego, dzięki takim projektom jak Tierra, który jest próbą sprawdzenia, czy sztuczne organizmy (które są w sumie wysterylizowanymi wirusami komputerowymi) zdołają przeżyć w 'dżungli' Internetu.





Gry piłkarskie powinny prezentować najlepszą AI, ale robi to tylko niewiele z nich. *FIFA Soccer Manager* może być zwiastunem zmian.

coś, z czym komputer nie może sobie poradzić, jak obłożenie Twej bazy workami z piaskiem. Ten rodzaj Sztucznej Inteligencji, bazującej na regułach, nie jest już wykorzystywany w pracach badawczych, poza takimi dziedzinami, jak np. procesory językowe."

Computer Artworks, za pośrednictwem screensavera Organic Art (o którym Latham mówi, „Wykonaliśmy go jako wstęp do prac nad naszą pierwszą grą") zasłynął ze swej techniki Artificial Life (Sztuczne Życie), która sięga po modele genetyczne dla stworzenia w komputerze systemu, który teoretycznie może działać jak życie organiczne. Latham twierdzi, że firma doda ten element do AI w grze *Evolva*, aby nadać jej „prawdziwą nieprzewidywalność, z jaką można się zetknąć u dzikiego zwierzęcia." Dzięki temu, tłumaczy Latham, można uniknąć tzw. obszarów ślepoty AI, które są problemem w grach typu *C&C*. Jest to jednym z marzeń o AI i wiele firm uważnie przygląda się Computer Artworks, żeby zobaczyć czy im się uda.

Świeże spojrzenie

Atkinson, odrzuciwszy „postawione na głowie" podejście do programowania AI, chętnie wyjaśnia swe własne „dogłębne" podejście: „Najlepiej zrobić proste składniki, które wiedzą jak wykonywać proste rzeczy, a potem połączyć je razem. To tak, jak w robotyce, gdzie zaczyna się modelować malutkie owady. Tworzy się proste algorytmy, np. poruszania każdej z nóg, a potem je wszystkie łączy. W przypadku gry można zakodować indywidualne schematy postępowania, jeden mówiący 'Uciekaj' i jeden mówiący 'Atakuj'. A potem silniejszy z impulsów zwycięża. Nasze wysiłki opierają się na tego rodzaju pomysłach."

To podejście wydaje się mieć szersze zastosowanie. Zgodnie z tym, co mówi Robin Green, specjalista techniczny z Electronic Arts odpowiedzialny za programowanie AI, potwierdzeniem tego może być *FIFA Soccer Manager* z EA. Green zaczął od dostarczenia przenikliwego podsumowania tego, czego mogą się spodziewać specjaliści od AI w projektowaniu gier: „Mówiłem, że potrzebujemy AI, a wy będziecie ją programować. Oto statystyki graczy – ruchliwość, umiejętności, opanowanie itd. – razem 26 cech. Z tych zmiennych musicie zrobić grę w piłkę, w którą będzie się chciało grać.

Zaczęliśmy od zrobienia drużyn grających w niesłychanie nudną piłkę, gdzie wszyscy zawodnicy mieli po 100 procent każdego z atrybutów, gdzie każde podanie się udaje, a każdy strzał kończy się golem. Tak otrzymaliśmy doskonałą grę pozycyjną. Potem musieliśmy na wiele różnych sposobów dodać nieudaczność, na przykład, jeśli zawodnik ma wysoki wskaźnik biegu, to powinien mieć odpowiednio niski wskaźnik świadomości. Równoważenie stopnia nieudaczności jest metodą na pisanie AI do gier sportowych.

Kiedy zaczęliśmy robić AI, gracze mogli jedynie biegać, nie było animacji do podań i tym podobnych. Potem zrobiliśmy tak, by mogli biegać z różnymi prędkościami, zależnie od swego wskaźnika szybkości. Potem

„Jeśli zawodnik [w *FIFA Soccer Manager*] ma wysoki wskaźnik biegu, to powinien mieć odpowiednio niski wskaźnik świadomości. Równoważenie stopnia nieudaczności jest metodą na pisanie AI do gier sportowych."
Robin Green





Projekt AI w Digital Animations jest prowadzony przez Jima Robertsona (po lewej). Ich najbliższa gra, *Steel Legions*, wykorzystuje podejście gruntowne, które pod koniec roku, miejmy nadzieję, pchnie do przodu rzeczywisto-czasową AI.

zrobiliśmy, że podawali mniej lub bardziej dokładnie i wszystko zaczęło wyglądać o wiele ciekawiej. W *FIFA Soccer Manager* sama piłka ma w sobie niesamowitą wiedzę o tym, co robi. Jeśli gracz w nią nie trafi, to mówi ona 'Jestem wolną piłką' i już trzech najbliższych graczy biegnie w jej stronę." Green chętnie potwierdza, że programowanie AI do *FIFA Soccer Manager* było monumentalnym zadaniem, przy którym często natrafiano na problemy, ale twierdzi, że EA już je pokonała i podał taki dowód: „Bramkarze byli jedną z ostatnich wykonanych rzeczy, ponieważ to jedno z najtrudniejszych zagadnień programu. Pozostawiałem grę, by działała całą noc i AI przeciwnika wykorzystała brak bramkarza w sposób szokujący. Testerzy są zachwyceni grą. Ludzi bardziej interesuje to, co mogą zobaczyć niż to, jak działa sam program, i nam się to podoba."

Quo vadis AI?

Obecnie z hukiem wystartowały te wszystkie gry multi-player i 'po drucie', więc zaczyna być bardziej wyrafinowanie (np. opcje gry we współpracy stają się kluczowym elementem każdej, wartej wydania kasy, nowoczesnej gry), można jedynie zobaczyć, jak AI odgrywa coraz większą rolę w grach komputerowych. Dopóki gry będą pozwalać graczom występować przeciw komputerowi, dopóty potrzebna będzie jakaś postać AI. A jako że gry stają się coraz bardziej złożone, to AI staje się bardziej wyrafinowana.

AI gier osiągnie nowy szczebel wyrafinowania, gdy twórcy gier będą mogli przestać stosować w grach wybór poziomu trudności. Peter Molyneux mówi: „Będzie znacznie więcej uczenia się. AI gry będzie się uczyć i odpowiednio do tego rozgrywać, więc nie będą potrzebne wstępne ustawienia gry." Mark Atkinson twierdzi: „Można to było robić w klasycznej AI, a to prawdziwa rewelka. Przy naszym behawioralnym podejściu bardzo naturalny jest lekki dryf w stronę umiejętności przystosowywania się. Na przykład, jeśli jako gracz zrobisz coś w grze, to możesz odrobinę naruszyć równowagę, więc to coś może zadziałać tylko raz czy dwa. A ponieważ program reaguje na to, co robi gracz, to nie tylko może się polepszyć, ale także pogorszyć."

Steel Legions, gra strategiczna opracowywana przez Digital Animations, która ma być wydana przez Eidos we wrześniu (załóżywszy, że opóźnienia, jakie już spowodowały przesunięcie pierwotnej daty premiery, nie pojawią się znowu) zawiera system AI, który daje nam posmak przyszłości.

I znowu, człowiek stojący za AI w *Steel Legion*, Jim Robertson, ma przygotowanie naukowe w dziedzinie AI – pracował nad systemami uzbrojenia wyposażonymi w AI w pobliskim Krajowym Laboratorium Inżynieryjnym. Z oczywistych względów Robertson zawsze próbował unikać obszarów ślepoty AI: „Jeśli nie zaprogramujesz zasad

Sieci neuronowe

Sieci neuronowe są próbą wymodelowania sposobu pracy ludzkiego mózgu w programie komputerowym. Już w 1943 roku dwóch amerykańskich naukowców zauważyło, że fizyczny mechanizm pracy mózgu – gdzie neurony, połączone ze sobą w ogromną sieć, przyjmują sygnał wejściowy i, zależnie od rodzaju tego sygnału, zatrzymują go lub przepuszczają do następnego neuronu w tym konkretnym łańcuchu – może zostać wymodelowany w warunkach logiki matematycznej.

Ścisłe opisy sieci neuronowych, takich jak naszkicowana powyżej, nie na wiele się zdadzą – pomysł sieci neuronowych jest bardzo trudny do wyłożenia w języku zrozumiałym dla normalnego człowieka. Jednak zasadniczo, wszystkie one są komputerowym odwzorowaniem działania mózgu.

Kiedy zostały stworzone pierwsze sieci neuronowe, stwierdzono że są one doskonałe do rozpoznawania złożonych wzorców. To jest właśnie sposób, w jaki mózg rozpoznaje takie rzeczy, jak litery, bodźce wzrokowe i dźwięki. Stwierdzono również, że aby były w stanie rozpoznawać wzorce, muszą być ćwiczone, żeby złożony sygnał wyjściowy z nich odpowiadał złożonemu sygnałowi wejściowemu.

Zdolność rozpoznawania złożonych danych jest tym, co odróżnia sieci neuronowe od zwyczajnych procesów przebiegających w komputerze, gdzie jeden oderwany sygnał wejściowy (taki jak rozkaz procesora) generuje jeden oderwany sygnał wyjściowy i gdzie moc komputera zależy od zdolności przetwarzania jak największej ilości takich rozkazów, w jak najkrótszym czasie. Ponieważ sieci neuronowe mogą być ćwiczone, to mogą również, w pewnych granicach, uczyć się i przystosowywać, a to – w połączeniu z ich zdolnością 'rozumienia' złożonych danych, składających się z pewnej liczby zmiennych – jest powodem, dla którego stanowią one często istotną część AI w grach. Umieszczenie ich w grach w sensowny sposób nie jest jednak łatwe, a wymagane niewyobrażalnie wielkie moce obliczeniowe powodują, że wymodelowanie ludzkiego mózgu za pomocą sieci neuronowych przekracza obecne możliwości. Jeśli weźmie się pod uwagę, że mózg zawiera około 100 miliardów komórek i kilkakrotnie więcej synaps (połączeń) oraz, że każdy z neuronów jest połączony z 1,000 do 100,000 innych i że najmniejsza funkcjonalna jednostka mózgu jest kolumną z 4,000 neuronów, to widać jak na dłoni, dlaczego jeszcze nie zrobiono komputerów potrafiących myśleć w prawdziwie ludzki sposób. Niewyobrażalny sprzęt...



postępowania z problemem, to system nie będzie w nim rozpoznawać problemu – tak jest właśnie z obszarami ślepoty. Obraliśmy podejście modularne, wykorzystując czynniki AI, które myślą o sobie, a potem je połączyliśmy, by uzyskać AI gry. W *Steel Legions*, kiedy dwie strony toczą bitwę, to każda ze stron jest podzielona na prawdziwie wojskową modłę. Podczas gry każde z tych stanowisk militarnych jest zajmowane przez osobny czynnik AI. Jest tu jedna AI, ale składa się z odmiennych charakterystyk dla każdej z postaci, więc każda postać co innego widzi i odmiennie działa."

A gdzie tu miejsce dla graczy? Włączają się do bitwy jako goście i wybierają postać. Wybrana postać zostaje zabrana i gracz zajmuje jej miejsce. Tam, gdzie dotychczas decyzje podejmowała AI, teraz robisz to Ty. Takie podejście daje ten rodzaj elastyczności, co rozgrywka multiplayer – daleko przekraczający najdziksze marzenia zarówno większości projektantów gier, jak i graczy. Jak wyjaśnia Robertson: „Można grać z 18 postaciami, z których dwie są ludźmi, grającymi wspólnie lub przeciw sobie, a pozostali to AI. Prawdopodobnie maksymalna liczba ludzi mogących grać w tę grę wynosi około 120. Jeśli przeniesiesz rozgrywkę indywidualną do sieci, to nie musisz fizycznie zmieniać gry. Jeśli masz trwającą rozgrywkę i wielu graczy musi np. iść do pracy, to możesz na ich miejsce ponownie wstawić postacie AI. I nie musi to już być gra, która się zmienia w zależności od liczby osób biorących w niej udział w sieci. Jeśli na przykład nikt nie będzie chciał się wcielić w postać znajdującą się na samym dole hierarchii, to po prostu zostawia się ją do sterowania przez AI."

Wyścigówka *Pod* z Ubi Soft wyróżnia się swą zdolnością do umożliwienia Ci pojedynczej rozgrywki za pośrednictwem modemu lub sieci, a AI z Digital Animations powinna wznieść ten pomysł na wyższy poziom (przy założeniu, że *Steel Legions* dostarczy tego, co obiecuje – wydaje się, że jest teraz na etapie wielkich zmian, dla upewnienia się, że będzie konkurencyjna dla gier typu *Red Alert* i przez jakiś czas utrzyma się na rynku). Podejrzewa się, że projektanci gier będą się bacznie przyglądać *Steel Legions*, jako że będzie to pierwsza na rynku gra z „dogłębnym" podejściem do AI, opisanym przez Marka Atkinsona, i naocznie będzie można poznać korzyści z jego zastosowania (miejmy tylko nadzieję, że nie trafi to do kategorii pobożnych życzeń, gdzie skończyło już tak wiele obiecujących systemów).

Myślisz żeś cwana... UEFA

Większość gier piłkarskich ma notorycznie słabą AI i *UEFA Champions League* nie jest wyjątkiem. Do zmieszania przeciwników w tej grze wystarczy biec na nich z piłką. Bóg jeden wie dlaczego, ale po przejęciu piłki przed swą własną bramką i ruszenie biegiem do ich bramki (nie taka znów rzadka taktyka w futbolu) wszyscy przeciwnicy mają skłonność do stania i gapienia się, tak jakby to była ostatnia rzecz, jakiej mogli oczekiwać. Przebiegnięcie przed strzałem całej długości boiska jest tu nie tylko możliwe, ale wręcz jest najlepszą z taktyk. Nawet bramkarz stawia słaby opór, jakby nie mógł pojąć tak jawnej bezczelności i nie był przed nią ostrzeżony na naradzie przed meczem.



Oceń sam

Gdy pojawiła się seria *Zork*, to spowodowała małą rewolucję – dzięki swej podstawowej AI, która pozwalała oddziaływać na postaci przez wpisywanie zdań w zwykłej angielszczyźnie. Ale mimo podniecenia, jakie to wywołało, jedynie garść gier poszła tym tropem i nawet dzisiaj niemal wszystkie gry 'wskaż i kliknij' wymagają właśnie tego: wskazania i kliknięcia na gotowych zdaniach, zamiast wpisywania własnych, prostych zdań.

Przetwarzanie mowy, gdzie PC próbuje nadać sens zdaniom dialogowym, jest niczym innym jak formą AI i zaczyna się pojawiać w zwyczajnym oprogramowaniu, takim jak Microsoft Office 97. Jednakże jest ono jeszcze dość prymitywne, nawet wtedy, gdy ogranicza się do ściśle określonych kontekstów. Ale jest to ten rodzaj AI, która może być nałożona na ukończoną już pod innymi względami grę, szczególnie jeśli jest to gra pod Windows 95, ponieważ Windows 95, poprzez swe dobrze zaprojektowane systemy



Seria *Zork* wciąż czuje się dobrze. Jej reputacja opiera się na oryginalnym systemie generacji mowy.



API i DLL, pozwalają na łatwe dodawanie tego typu procedur.

Od lat obiecywano nam również rozmaite rodzaje algorytmów rozpoznawania mowy – również zaprojektowanych tak, by łatwo je było umieścić w Windows 95. Ale, jak dotychczas, te obietnice się nie ziściły. Niestety, wysiłki programowe na poziomie systemowym, takie jak ten, zostały przeoczone przez producentów gier, którzy wysilają się, by ich gry jeszcze ładniej wyglądały. Chociaż, teoretycznie rzecz biorąc, nie powinno sprawić trudności producentowi gry 'wskaż i kliknij' zakupienie licencji gotowej procedury rozpoznawania mowy z ograniczonym słownikiem i umożliwienie Ci korzystania z niej jako z głównego środka sterującego. Są już jednak pierwsze oznaki, że tego typu gry są już tuż, tuż za horyzontem.

Na przykład *Abe's Odyssee*, utrzymana w stylu platformówki strzelanka na PC i PlayStation, która jest aktualnie opracowywana przez Oddworld dla GT Interactive, wykorzystuje AI dla nadania rozgrywce dodatkowego elementu strategicznego – postać, którą sterujesz, do przebrnięcia przez określone fragmenty gry musi, na równi z trybami skradania się, używać zestawu prostych wypowiedzi, typu „Cześć", „Za mną" czy „OK", oraz okrzyków (w wersji na PlayStation uzyskiwanych przez naciskanie rozmaitych kombinacji przycisków). W efekcie jest to gra, która odstaje od całej reszty dzięki temu, że stawia nieco większe wyzwanie niż większość, lecz sam pomysł, przynajmniej dopóki projektanci znajdą w sobie dość odwagi, może zaprowadzić znacznie dalej.

Słabe związki

Pomimo ogromu potencjalnych zysków z zaprojektowania innowacyjnej AI do gier, to co jest dowodnie najważniejszym z aspektów gry – jak wróg reaguje na Twe działania – pozostaje na szarym końcu w terminarzach większości projektantów. Głównym powodem takiego stanu rzeczy jest to, że jest to wyjątkowo trudny przedmiot prac, a w dodatku projektanci ponoszą ryzyko zmarnowania czasu i wysiłków na dodanie jej do gry, by przekonać się jedynie, że nie robi ona tego, czego chcieli. Ale należałoby oczekiwać, że projektanci zaczną się tym bardziej interesować, kiedy zechcą nadać jakieś indywidulne cechy swym grom na coraz bardziej jednorodnym rynku. Ogólnie rzecz biorąc, pozostaje ona jednak techniką o niskim priorytecie, która jest do gier wciskana w ostatnich fazach produkcji – jeśli w ogóle.

Wyobrażaliście sobie pewnie, że w obliczu wciąż rosnących mocy obliczeniowych dostępnych projektantom gier na PC, projektanci wykorzystają to do przesunięcia granic możliwości swych systemów AI – bo nie ma wątpliwości, że AI wymaga dużych mocy obliczeniowych. Ale tak się po prostu nie stało.

Peter Molyneux wyjaśnia dlaczego: „W grach brak wystarczającej mocy obliczeniowej dla AI, mówię serio. Dzisiaj gry zużywają 75 procent mocy obliczeniowej na obsługę ekranu, 20 procent na utrzymanie działania samej gry. Zostaje około 5 procent na AI. Myślę, że nigdy nie będzie dość mocy obliczeniowej na prawdziwą AI." To przygnębiająca filozofia. Miejmy nadzieję, że w najbliższych latach postęp technologiczny i długofalowe podejście do rozwijania tego najżywotniejszego z obszarów, wykaże, że jest mylne. Bo poza wszystkim, jeśli gry mają naprawdę zapewnić ludziom prawdziwe wyzwanie, to będą musiały oferować znacznie więcej niż to robią obecnie. Na nieszczęście opracowanie radykalnej, dobrej jakości AI, jest szalenie kosztowne i długotrwałe, a w miarę jak gry multiplayer z wolna wchodzą w łaski samotnych graczy, motywacja do zajmowania się AI staje się słabsza niż kiedykolwiek.

Jednak jest jeszcze trochę nadziei. Jeśli grupka gier korzystających z tzw. 'dogłębnej' Sztucznej Inteligencji odniesie sukces, to można oczekiwać, że przyciągnie ona taką uwagę, na jaką zasługuje. Grafika może być piękna, ale niespodzianki są ciekawsze – i przemysł będzie się musiał skupić na dostarczeniu rzeczy nieoczekiwanych. W przewidywalnej przyszłości Sztuczna Inteligencja po prostu się pojawi, a 'sztuczna' nie musi wcale oznaczać 'gorsza'. PCG

Myślisz żeś cwana... Warcraft II

Warcraft II była grą często wielbioną za swą fajną i śmieszną, komiksową grafikę. Lecz jej poczucie humoru na tym się nie kończy. Jakże sympatyczne było to, że gdy posyłałeś swych miłych wieśniaków na pewną śmierć, odpowiadali śpiewająco „Tak, panie", a potem odchodzili w zupełnie inną stronę. Zabawne małe ludziki nigdy jednak nie mogły się oprzeć pójściu po linii prostej na najbliższą linię wież strażniczych i armat.

I każdy atak zawsze spotykał ten sam los. Wchodzisz do lasku z ogromną hordą ogrów, a z drugiej strony wychodzisz z paroma wieśniakami. Po jakimś czasie, po niepowodzeniu swych ataków, odkrywasz resztę swej armii zaplątaną w gałęziach, jak gigantyczny rozciągnięty sweter.



TO OZNACZA WOJNĘ!

EF2000 był bez wątpienia najlepszym symulatorem lotniczym wszech czasów. Ale niektórzy twierdzą, że jeszcze niczego tak naprawdę nie widzieliśmy. STEVE OWEN

TFX był znakomitą, złożoną i technicznie świetnie wykonaną symulacją lotniczą, ale dopiero *EF2000* przyniósł DID renomę i sławę, na jaką zasłużyli autorzy. A już opowieść, jak od tamtego czasu rozrosła się firma, jest zarówno legendarna, jak i prawdziwa. Ministerstwo Obrony było na tyle zauroczone tym programem, że zamówiło specjalną wersję generatora wojennego gry, żeby swobodnie analizować taktykę walk. NATO używało gry do trenowania pilotów (mimo że pierwszy w pełni sprawny prototyp EuroFightera jest spodziewany nie wcześniej niż za trzy lata), natomiast Ministerstwo Obrony zamówiło zestaw broni treningowych identyczny z tym, jaki można było zobaczyć w grze. DID wykazała się irytującą trafnością swoich przewidywań, jak i udowodniła, że wybór samolotu istniejącego tylko na papierze był bardzo lukratywnym przedsięwzięciem.

O ile autorzy *EF2000* starali się kontynuować najlepsze cechy oryginału, to DID nadal pracuje nad dalszym ciągiem, który będzie nie tyle krokiem naprzód, ile prawdziwym skokiem ponad pustyniami Iraku w stylu Andy'ego McNaba. Wybór samolotu nie będzie już tak oryginalny, jak to było w przypadku EuroFightera – samolot F-22 widzieliśmy już w *Lightning 2*, autorstwa Novalogic, w *Jetfighter 3* produkcji Eidos, oraz zobaczymy w najbliższej przyszłości w postaci *F-22 Raptor* tworzonym przez Interactive Magic – ale pierwsze dwa tytuły będą płytkie niczym kałuża w porównaniu z tym, co oferuje *TFX3: F-22*. Póki co, prace nad tym tytułem jeszcze trwają... Martin Kenwright, szef DID, jest na tyle pewny dziedzictwa poprzednich tytułów, że twierdzi, iż gra może wyjść pod zupełnie nowym tytułem. „Każdy, kto kupił *EF2000* kupi również *F-22*, więc nie musimy używać już symbolu oznaczającego przynależność jej do tej serii gier. Szczególnie, że włączyliśmy do prac nad tym tytułem wielu nowych ludzi, tak że w chwili obecnej planujemy zatytułować tę grę *F-22 Raptor*." Nie zostało to jednak jeszcze oficjalnie potwierdzone, więc żeby uniknąć pomyłek z najnowszą produkcją Interactive Magic, będziemy wciąż jeszcze używać nazwy *TFX3: F-22*.

Na start!

„To jest naprawdę szalone," mówi Martin. „Zaczęliśmy od stworzenia symulatora AWACS i pierwszego na świecie generatora działań wojennych w czasie rzeczywistym. W chwili obecnej staramy się przystosować go do standardów NATO."

To, o czym mówi Martin, jest jedną z najnowszych możliwości dołączonych do *TFX3*, których nigdy wcześniej jeszcze nie wi-



dzieliśmy. Będziesz latać w AWACS (to taki solidny kawał samolotu z przymocowanym na dachu spłaszczonym lampionem z chińskiej restauracji, który może zostać użyty do szpiegowania wszystkiego w dowolnym miejscu Ziemi). Z jego pokładu możesz obserwować przebieg działań wojennych, które się toczą bez Twojego udziału. Samoloty należące do oddziałów własnych i sprzymierzonych mogą być oglądane oraz mogą im być wydawane kontekstowe rozkazy. Dla przykładu – możesz chwycić F-22 i przeciągnąć jego ikonę w inne miejsce, co spowoduje wydanie mu rozkazu przelotu do tamtego położenia, zupełnie jak to jest w *C&C*. Przeciągnięcie na samolot należący do oddziałów sprzymierzonych spowoduje eskortowanie go przez wybrane maszyny, natomiast wykonanie tej samej operacji na samolocie wroga spowoduje jego zaatakowanie. Kiedy przesuniesz samolot na nieznaną lub neutralną maszynę, Twoje myśliwce będą zataczać wokół niej kręgi. A najlepszą sprawą ze wszystkich jest to, że wystarczy dwukliknięcie na którymkolwiek z F-22, żeby znaleźć się bezpośrednio w jego kabinie i przejąć nad nim pełną kontrolę. W konsekwencji parametry misji są jednak mniej jasno określone. Możesz wydawać własne rozkazy oraz wykonywać żądane akcje, możesz także przeskakiwać pomiędzy maszynami całej eskadry, jak tylko Ci się podoba.

Niewielkie okno obrazów wideo pokazuje Ci jakie przyjazne samoloty znajdują się w powietrzu, a okno tekstowe informuje Cię o ich aktualnych rozkazach. Kliknięcie na nieprzyjacielskich, bądź też nieznanych celach, mimo że pełne informacje o nich są ukrywane przez system szumów statycznych, daje jednak nieco informacji, dzięki którym możesz się domyślić, co zamierzają ich piloci. Jeśli będziesz chciał mieć pełny obraz tego, co się dzieje w tamtym miejscu, będziesz musiał wydać rozkaz przelotu w interesujący Cię rejon jakimś sprzymierzonym oddziałom.

Krążenie!

AWACS oferuje możliwości przeglądania pól walki z perspektywy lotu (czyli widok bezpośrednio z góry), albo też widok trójwymiarowy z możliwościami dopasowywania parametrów, dzięki którym otrzymujesz informacje o pozycji i wysokości lotu, ale jeśli zechcesz przekonać się o prawdziwości wyższości trójwymiarowego engine produkcji DID oraz o całym pięknie tej gry, będziesz musiał wskoczyć na fotel pilota myśliwca *F-22*. Widzieliśmy dwie wersje gry, jedną, przeznaczoną dla komputerów wyposażonych w karty z procesorami 3Dfx, oraz drugą, nieprzyspieszaną. Różnica pomiędzy nimi to jedna jedyna klatka animacji na sekundę oraz zastosowanie filtrowania bilinearnego (w którym to karta z 3Dfx powoduje wygładzenie konturów dzięki zmiękczaniu tekstur), a i tak obie wyglądały wprost powalająco. Samolot, kiedy obracasz się wokół, jest w pełni oświetlany w czasie rzeczywistym, z bardzo spektakularnym odbijaniem świateł od szkła kabiny. Kiedy obejrzy się kabinę pilota na zbliżeniu, widać jest głowę człowieka pochylającą się na boki pod wpływem siły odśrodkowej. Wystarczy spojrzeć w dół, a góry i trójwymiarowe budynki rzucają realistycznie wyglądające cienie. Słońce powoduje powstawanie odbić na soczewkach, a podczas lotu w jego kierunku – oślepia. Mosty i wieże są solidnymi kawałkami kamieniarskiej roboty – zderzenie z nimi zamienia pilota w strzęp krwawiącego mięsa. Omywane falami wybrzeża dają dostęp do błękitnych mórz, stanowiąc granicę pomiędzy nimi a lasami, pustyniami, a nawet fiordami. Ziemia jest pofałdowana i to na dodatek w sposób, który nie sugeruje, że jest jeden poziom gruntu z kilkoma poprzyklejanymi do niego pagórkami.

Kiedy odpali się rakietę, można wyraźnie prześledzić trasę jej lotu. Możesz obejrzeć z zewnątrz otwarcie luków bombowych samolotu, a po powrocie do jego kabiny będziesz w stanie zauważyć, że ślad, jaki zostawiłeś na radarze, pozwoli namierzyć Twoją maszynę wrogim wyrzutniom SAM. Możesz również kliknąć na poleceniu „Movie Mode" i obejrzeć, w jaki sposób wojna potoczy się bez Twojego udziału. Zdarzy Ci się zapewne również ujrzeć eskadrę trzech myśliwców *F-22* rozdzielających się w odległości dziesięciu mil od celu i orzących grunt krzyżowym ogniem zrzucanych z nieba bomb rozpryskowych.

Możemy opisać to tylko w jeden sposób – jest to wprost powalające doświadczenie.

Wyżej!

Teraz przyszedł czas, żeby wspiąć się ponad chmury. Kiedy zbliżasz się do nich, możesz zauważyć efekt paralaksy pomiędzy górnymi i dolnymi warstwami obłoków, a także wpływ wiatru na ich przemieszczanie. Kiedy przelatujesz przez nie, widzisz ziemię, z początku przez lekką mgłę, później półprzeźroczyste kłęby obłoków, aż wreszcie całkiem zniknie, odcięta gęstymi chmurami pary wodnej. Jeśli masz zamiar spróbować bombardowania za pomocą namierzania laserowego, a nie jesteś w stanie wyjść z pokrywy chmur, Twój cel będzie pojawiać się tu i ówdzie, kiedy systemy myśliwca będą próbować go namierzyć.

Niżej!

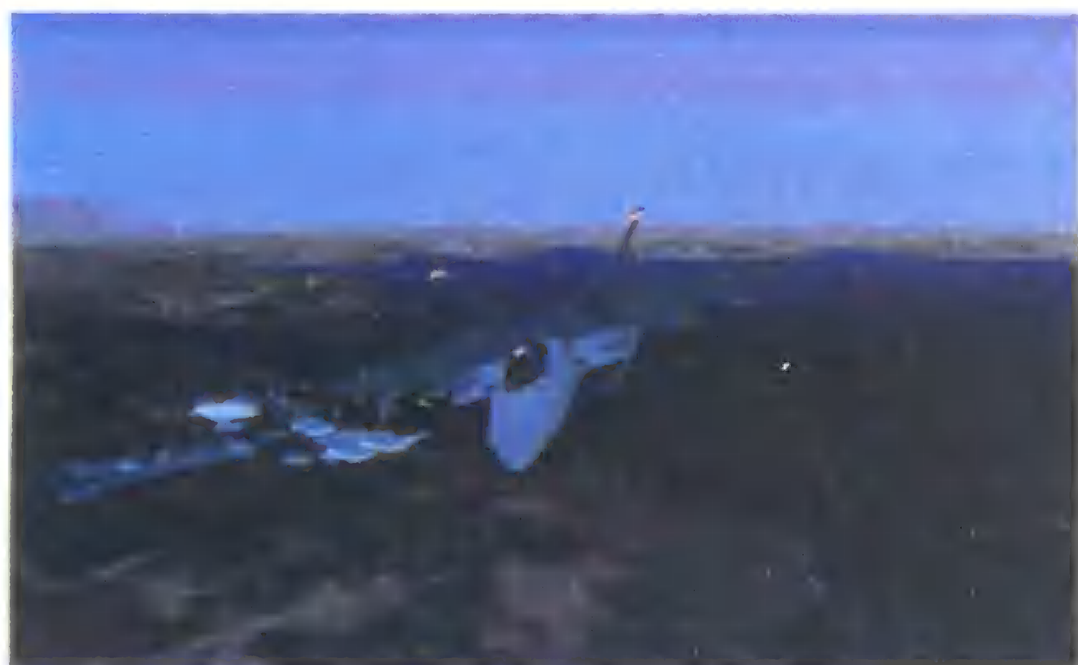
Z drugiej strony, zbliżanie się do ziemi spowoduje, że ujrzysz toczącą się tam walkę, zupełnie od Ciebie niezależną. Widzieliśmy grupy czołgów, strzelające do siebie nawzajem, z których jedna otrzymała wsparcie powietrzne, które rozbiło przeciwników na drobne kawałki. Możesz ujrzeć również konwoje ciężarówek, które odpowiedzą na Twoje ostrzeżenia i wybiorą inną trasę.

Po raz kolejny DID umieścił akcję swojej gry w przyszłości, dzięki której uzyskali oni tę elastyczność, jaka im była konieczna. Umieszczona na ponad stu milionach mil kwadratowych powierzchni Środkowego Wschodu, DID była w stanie umieścić wojska zarówno Arabskie, Izraelskie, Irackie, jak i NATO oraz Paktu Warszawskiego, tworząc około czterdziestu tysięcy unikalnych kampanii; kampanii, a nie misji!

Patrz!

TFX3 zawiera również bardzo widowiskowy program do konstruowania misji, oferujący użytkownikom elastyczność oraz łatwość obsługi. Możliwość użycia przycisków zdarzeń losowych pozwoli na utrzymanie działań na poziomie interesującym, ale możesz również osobiście zmieniać wszelkie elementy walki. Przy użyciu mapy można wybierać zarówno cele powietrzne, jak i naziemne ☛

„Skoncentrujemy się na szybkich samolotach odrzutowych. Mamy wizję elektronicznego pola walki i jesteśmy bliscy zrealizowania tego pomysłu." – Martin Kenwright





Przekrój samolotu (powyżej) jest małą częścią z informacji dostępnych w bazie danych, wyjaśniającej, w jaki sposób działa F-22.



Połączenie zamglenia i bilinearnego filtrowania daje najbardziej realistyczne i naturalnie wyglądające obrazy, jakie zdarzyło się nam oglądać w grach.

„Zawsze docenialiśmy wartość gier on-line. Mieliśmy rację, kiedy chodziło o Wireplay. Wydaliśmy, och, pewnie z pół miliona funtów, umożliwiając miłośnikom *EF2000* połączenie się, dzięki czemu mogli oni realizować prawdziwe kampanie sieciowe." — Martin Kenwright

albo ewentualnie całą ich sekwencję. Wszystkie informacje są wyświetlane w sposób podobny do tego, jaki ujrzymy w systemie AWACS, w którym stosunkowo nieznane cele są otoczone polami szumów statycznych. Kiedy dowiesz się o nich więcej, zaczną Ci one przypominać prawdziwe zdarzenia z czasów Wojny w Zatoce, szczególnie kiedy ujrzysz czołgi wybuchające pod wpływem eksplozji jednej z bomb o naprowadzaniu laserowym.

Po drugie, możesz wybrać członków swojej eskadry spośród bohaterów słynnej szkoły Top Gun. Możesz mieć do czterech eskadr podzielonych pomiędzy poszczególne cele, bądź też możesz zabrać kilkunastu amerykańskich żółtodziobów, żeby latali jako wsparcie. W żadnej z misji nie jesteś limitowany do używania tylko myśliwców F-22, ale musisz pamiętać, że są to jedyne samoloty, do których możesz się dostać i którymi będziesz w stanie bezpośrednio sterować. Dla przykładu – samoloty A-10 i F-15 są tymi, których również możesz używać jako wsparcia w każdej z misji.

Kolejne, co trzeba zrobić, to obrać trasy, po jakich samoloty powinny lecieć do celu oraz czy powinien to być kurs najkrótszy (polecany zarówno do dalekich ataków na tyły wroga, jak i dla leniwych pilotów), czy też najbezpieczniejszy (przeznaczony dla ludzi, którzy nigdy sami nie wybrali się na wakacje lub takich, którzy wciągnęli się do służby po pijaku). Ustalenie do szesnastu punktów określających trasę dla trzydziestu samolotów może się wydawać dość nudne, więc kliknięcie na przycisk „Auto" pozwoli zaoszczędzić sobie sporo czasu przy tym planowaniu. Wystarczy tylko finalna poprawka, tutaj przesunięcie czegoś, a tutaj dodanie ja-

„Pan Prezes ma głos"

DID zasłynął poziomem swoich symulacji lotu, walki i modeli broni. Zapytaliśmy Martina, jak oni to robią.

„Musimy bardzo uważać, żeby któregoś dnia nie przyszli do nas panowie w ciemnych garniturkach. Mamy duże powiązania z wojskiem. Pojechaliśmy na ćwiczenia wojsk NATO i mogliśmy obserwować trzy Challengery w formacji bojowej. Kurz i dym były tak gęste, że wprost trudno uwierzyć".

Kiedy pojawiły się plotki, że DID i RAF będą współpracować, nikt w to nie chciał uwierzyć. Jak się rozpoczęła ta współpraca?

„To już stara i dość śmieszna historyjka" – wyjaśnia Kenwright. „Skończyliśmy grę, po czym dostaliśmy telefon od wojskowych – czy możecie przesunąć kilka przycisków? Czy możecie zrobić to, czy możecie zrobić tamto? I nagle mieliśmy system do przeprowadzania bombardowań naprowadzanych za pomocą laserów. Później dostaliśmy trzynaście kolejnych zleceń dotyczących tego urządzenia. Musieliśmy zostać zaaprobowani, skontrolowani, a na koniec, uzyskać dokumentacje. Czy jakakolwiek firma zajmująca się tworzeniem gier byłaby sama w stanie zrobić coś takiego?

Jest to oczywiście, bardzo lukratywne przedsięwzięcie dla DID, chociaż, oczywiście, nikt z nich nie wyjawi wszystkich szczegółów.

„Obecnie musimy być szalenie ostrożni. Bylibyśmy w stanie stworzyć trzykrotnie więcej gier, ale dlatego, że obowiązują nas różne umowy, musimy to ograniczać. Tworzymy pole bitewne najwyższej technologicznie klasy, z systemami które jeszcze nie istnieją, przygotowujemy naprowadzane laserowo bomby i urządzenia pozwalające na poprawę widoczności w nocy. Przetwarzamy wszystko, co tylko może zostać użyte w grze, co oznacza, że musimy zapłacić za to dwukrotnie więcej. Mamy możliwość dokonania trzydziestu pięciu próśb o pomoc z Farnborough [główna baza RAF-u], a w chwili obecnej wykorzystaliśmy trzydzieści z nich. Każda z broni kosztuje swoje."

„Jeśli chodzi o prace nad zamówieniami dla wojska są po prostu łatwiejsze. F-22 zawiera około miliona linii kodu, co ozna-


Dzięki znakomicie opracowanemu modelowi cząsteczkowemu, eksplozje powinny być większe i wyglądać o wiele bardziej imponująco niż w jakimkolwiek innym symulatorze.

kiegoś punktu, tak żeby trzymać Amerykanów z dala od naszych samolotów – wszyscy wiedzą, jacy zmienni w nastrojach są ci zza Oceanu. Możesz również zmienić wysokość, na jakiej samoloty mają się poruszać w dowolnym miejscu, żeby zminimalizować niebezpieczeństwo zniszczenia ich w danym miejscu przez przeciwnika.

Na koniec można przyjrzeć się z bliska celom, zadecydować co atakujące samoloty powinny zrobić, kto powinien do czego strzelać, pod jakim kątem, na jakiej wysokości i w jakim czasie powinien zostać przeprowadzony atak (co może zarówno współgrać, jak i przeciwstawiać się temu, czego dotyczą wydane w tym samym czasie, w trakcie misji, bezpośrednie polecenia) oraz gdzie powinny krążyć samoloty eskorty w czasie kiedy bombowce będą wykonywały swoją robotę.

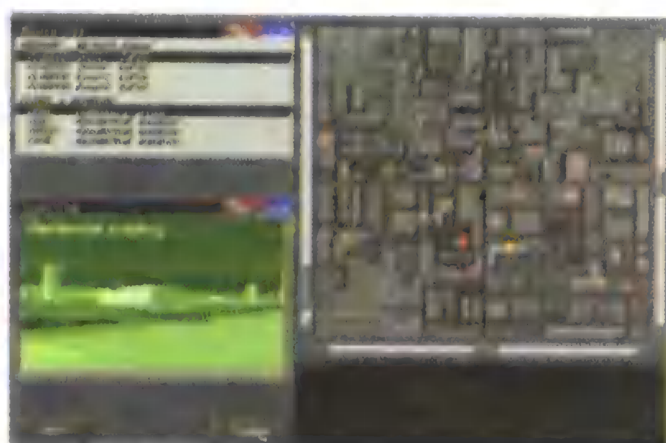
Cóż, oprócz tej wielkiej liczby wygenerowanych automatycznie kampanii, jesteś w stanie sam zbudować coś własnego... Nie mogłoby to być jednak łatwiejsze, nawet gdyby DID postanowiło do każdej gry dodawać kogoś, kto miałby zrobić to za Ciebie.

Później!

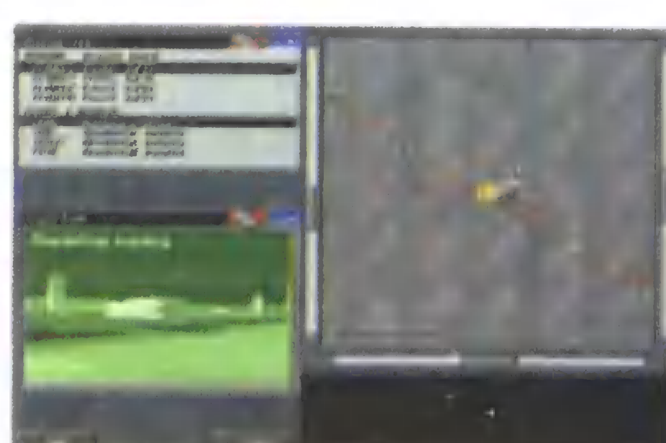
DID wydaje się całkowicie koncentrować na tworzeniu symulatorów. Podobnie jak i *TFX3*, tak ma się pojawić *EF2000 2*, rozszerzenie istniejącej już wersji o możliwość do trzydziestu samolotów latających i strzelających nad krajobrazem stworzonym w SVGA, atakujących i nurkujących przy około pięćdziesięciu klatkach na sekundę.

Martin powiedział, że chciałby żeby firma zajęła się stworzeniem porządnej piłki nożnej, ale czy uda się im wyjść kiedykolwiek poza krąg symulatorów lotniczych?

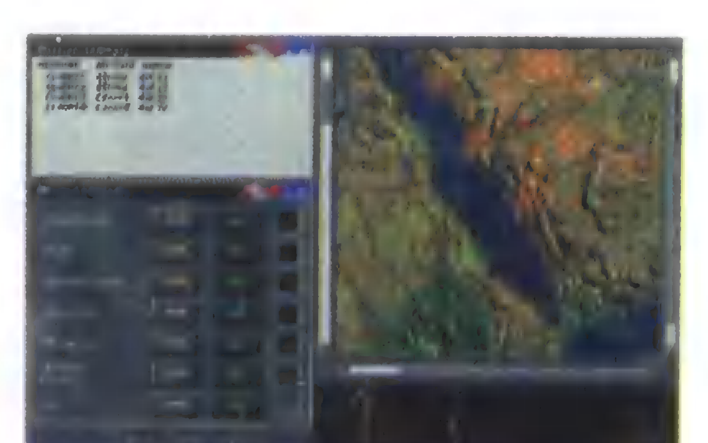
„Mamy zamiar zachować nasze przewagi. Spójrzcie na przykład na Zarząd, na samych szefów. Wszyscy uczestniczyliśmy w tworzeniu Falcona. Jesteśmy odpowiedzialni za od połowy, do dwóch trzecich wszystkich symulatorów lotniczych ☛


Wybieranie celu z mapy.


Ustalanie pułapu.


Podział eskadry przed celem.


Wybór czasu ataku.


Wszystko jest już gotowe. Hurra!

cza setki lat pracy człowieka. Możemy jednak wziąć niewielki tego fragment i stworzyć wokół owego skrawka cały produkt. Poza tym wojskowi mówią nam czego dokładnie potrzebują, podczas gdy w przypadku gry, zawsze jest coś nowego do dodania."

Niezbyt często słyszy się o firmach software'owych współpracujących z wojskowymi, a fakt, że DID to robi, wskazuje jakiej jakości tworzą symulatory. „Zawsze na początku mówimy, co mamy zamiar umieścić w grze. Nie chcemy zrobić czegoś, czego później nie moglibyśmy nigdzie użyć. W pisaniu gier możemy używać tylko takich informacji, które zostały odtajnione. Nie umieszczamy żadnych dokładnych danych i zwykle modyfikujemy oprogramowanie np. w przypadku bomb naprowadzanych za pomocą laserów."

„Nad konwersją systemu THIALD [Thermal Imaging and Laser Designation – system termicznego odwzorowania celu i naprowadzania laserowego] spędziliśmy około trzech miesięcy, po to tylko, żeby możliwe było wykorzystanie go w symulatorach wyposażonych w dwie dźwignie sterowania. W miesiąc później, prototyp został zabrany do bazy RAF-u, gdzie piloci mogli zaznajomić się z nim po raz pierwszy. Dwa dni później zostali oni posłani do Bośni, więc zabrali nasz symulator ze sobą. Dwie godziny później zaczęli latać i zniszczyli serbski skład amunicji. Akcja skończyła się 100% sukcesem. To jest właśnie to, co ewoluowało od *TFX* zrealizowanego w 1994 roku, aż do *EF2000*".

Elementy AWACS zastosowane przez DID w *TFX3* również przyciągają sporo uwagi. W chwili obecnej nie ma żadnych innych urządzeń treningowych tego systemu, mimo że również Boeing pracuje nad swoim urządzeniem. Cała jednostka treningowa TIALD stworzona przez DID kosztowała około 3000 funtów, podczas gdy do tego czasu RAF trenował swoich pilotów w prawdziwych samolotach, których koszt godziny działania dla jednego pilota był mniej-więcej równy tej sumie. A system stworzony przez DID może służyć nieograniczonej liczbie pilotów, podczas bliżej nieokreślonej ilości lotów treningowych...

Informacja jest wszystkim

DID ma również bardzo mocno obciążony serwer internetowy, a wszystkie ich gry są regularnie omawiane na listach dyskusyjnych poświęconych symulatorom.

„Wojskowych można bardzo łatwo przyrównać do wioślarzy" – mówi Martin. „Mówią tylko niektórzy i są cichsi niż miliony użytkowników Internetu. Z naszym serwerem co tydzień łączy się około dziesięć tysięcy internautów. Na wszystkich forum dyskusyjnych pojawia się temat *EF2000*, TACTCOM i inne rzeczy, którymi zajmuje się DID. Wszyscy mają mnóstwo pomysłów, tak że bylibyśmy w stanie stworzyć ze dwa F-22, gdybyśmy mogli zrealizować to, co ludzie chcieliby zobaczyć w naszej grze."

„Jest podobnie, jak w przypadku upgrade do *EF2000*. Wyszliśmy z hasłem: jeśli ktoś ma jakieś pomysły... No i dostaliśmy miliony odpowiedzi. Połączyliśmy je, wybraliśmy najlepsze z nich i włączyliśmy do gry. Tak więc możemy teraz powiedzieć, że ta gra została stworzona przez ludzi, dla ludzi."

Pod koniec roku powstanie serwer internetowy DID http://www.f-22raptor.com/.

napisanych w ciągu ostatnich dziesięciu lat. *Dawn Patrol*, *Phoenix*, *Spitfire 40*, *Harrier*, *Navy Strike*, *F-29 Retaliator*. Nie będzie już więcej symulatorów lotniczych. Mamy zamiar skoncentrować się na szybkich samolotach odrzutowych. Mamy już swoją wizję elektronicznego pola walki i jesteśmy już bliscy zrealizowania tego pomysłu. Mamy wiele doświadczeń i sukcesów związanych z Wireplay (przyp. tłum.: „Wireplay" jest to istniejący w Wielkiej Brytanii zrealizowany przez Brytyjską Telekomunikację system połączeń modemowych dla gier przeznaczonych dla wielu graczy) oraz gier on-line. To jest w dzisiejszych czasach bardzo wiele. Mamy również opanowaną niesamowitą technologię generowania obrazów trójwymiarowych. Niektóre z ostatecznych aspektów tych pomysłów łączą się w naszej technologii obsługi naziemnych maszyn bojowych. A dzięki nim nie dowodzisz ciężarówką, ale jesteś w stanie kontrolować przebieg działań wojennych na dowolnym poziomie."

A kiedy z nim rozmawiasz, widzisz w jego oczach migotanie długoterminowej wizji przyszłości. W pełni wirtualne pole walki. Symulacja całych bitew z możliwością przejęcia kontroli zarówno nad pojedynczymi, jak i całymi grupami samolotów, czołgów, statków, czy też czegokolwiek, co, kiedy i w jaki sposób Ci się zamarzy. Dla nałogowych miłośników symulatorów nie-lotniczych, dodatek w postaci sterowania w *TFX3: F-22* przy użyciu systemu AWACS nie wydaje się zbytnio ekscytujący, ale i tak nie jest to serce całej wizji. DID jest prawdopodobnie tak blisko stworzenia realistycznego symulatora pola bitwy, jak to mogą tylko sobie zamarzyć wojskowi – w ciągu kilku lat, wojsko prawdopodobnie będzie używać tego, co programiści opracowują już dziś. Ale jako system wciąż ewoluuje, umożliwiając to, co zostało zapoczątkowane w *Ultima Online*, *Daggerfall* i *X-Wing vs TIE Fighter*. Setki graczy walczących równocześnie, w dowolnie wybranych przez nich maszynach, krążących wspólnie ponad wirtualnym krajobrazem, z którym wyczyniają to, co prawdziwa wojna byłaby w stanie uczynić z rzeczywistym polem walki. Być może, wygląda to jak kolejna wizja tego, co może stać się za dziesięć lat, ale jest bliższe realizacji niż mógłbyś to sobie wyobrazić – według Kenrighta, dzięki technologii DID, możliwe stanie się to o wiele wcześniej, przy pomocy ogólnoświatowej sieci Internet.





Pustynie, miasta, zbiorniki wodne – odtworzono ponad milion mil kw. powierzchni Środkowego Wschodu.

„Skończyliśmy grę, po czym dostaliśmy telefon od wojskowych – czy możecie przesunąć kilka przycisków? Czy możecie zrobić to, czy tamto? I nagle mieliśmy system do przeprowadzania bombardowań naprowadzanych przy użyciu laserów." – Martin Kenwright

„Zawsze docenialiśmy wartość gier on-line," mówi. „Mieliśmy rację, kiedy chodziło o Wireplay. Wydaliśmy, och, pewnie z pół miliona funtów, umożliwiając miłośnikom *EF2000* połączenie się, dzięki czemu mogli oni realizować prawdziwe kampanie sieciowe. W tym przypadku mogło grać naraz tylko kilka osób, ale dzięki temu doświadczeniu udało się nam opracować pewną technologię. Stworzyliśmy nawet specjalną wersję *EF2000* dla szwedzkich sił powietrznych, która komunikuje się z ich systemem obronnym wartym miliardy dolarów. Ale, jak na ironię, grafika jest lepsza na komputerach PC niż ta, która powstaje na komputerach wartych grube miliardy dolarów."

Nie ma na razie żadnych znaków na niebie o Cantona 2000, a pozostało już tylko kilka miesięcy do premiery *TFX3: F-22*. DID zapowiada premierę na październik. PCG



Na szczęście DID wyposażył grę w widok z kamery krążącej wokół samolotu, dzięki czemu można zobaczyć dynamiczne oświetlenie i scenerię pod przeróżnymi kątami.

Lato w lochu...



Marcin „Suicide" Marzęcki

Eech, taki redaktor PC Gamera to ma nieciekawy żywot. Lato w pełni, a on, zamiast uganiać się za panienkami, musi strugać kolejny artykuł. Jedynym ukojeniem bólu jest tylko wiatrak od procesora Pentium, który musi być wydajny z powodu wydajności procesora Pentium, a dzięki niesamowitym, wytwarzanym przez niego cyrkulacjom powietrza, wygina blachę obudowy towera w przeróżne niesamowite kształty. A jeśli już mówimy o niesamowitości – nigdzie nie znajdziecie jej w większej ilości niż w grach roleplaying, o czym w dzisiejszym numerze....

Chyba każdy człowiek lubi się bać. Może myśl ta zabrzmi dla Was dość głupio, ale mogę się założyć, że po głębszym zastanowieniu się, każdy przyzna mi rację. Nie mówcie, że nigdy nie widzieliście, jak Wasze młodsze rodzeństwo zamykało swoimi małymi łapkami oczki, gdy papa Smurf był nachodzony przez Gargamela i tego psubrata Klakiera, a jednocześnie to samo młodsze rodzeństwo od czasu do czasu rozchylało palce u rączek, aby podpatrzeć czy Papie Smurfowi nic się nie stało. No a sami, czy wielokrotnie siedząc z wybranką swego serca w kinie na jakimś horrorze, nie zgrywaliście twardzieli, mówiąc na widok jej zasłoniętych rękoma (oczywiście przez nią samą) oczu: „Mała, co ty, boisz się takich bzdetów?", a później w domu spaliście z zapalonym światełkiem... Tak, tak, nie ma ludzi, którzy się nie boją, bo człowiek, który się nie boi, ma ubogą wyobraźnię i nie potrafi myśleć. Najpiękniejszy, wydestylowany strach to efekt wytworzenia określonej nastrojowej i klimatycznej sytuacji, najlepiej będącej skutkiem myślenia, a nie instynktu. Dlatego w przedbiegach odpadają w moim rankingu gry typu *Quake*, a jedynymi programami, w których można odnaleźć prawdziwy nastrój grozy, są gry z gatunku roleplaying. I w tym momencie ktoś może powiedzieć – dlaczego to ja mam się bać, a inni mają patrzeć na moją słabość. A może by tak na odwrót!? To chyba niezły pomysł! Czy nie marzyliście kiedyś o tym, aby złoić skórę (yeaach!) jakiemuś pozującemu na bohatera twardzielowi, spożywającymi sterydy jak cukierki toffi. Na pewno!!! Jest mi więc niezmiernie miło poinformować Was, że wyszedł program, dzięki któremu będzie można na dobry początek trochę sobie poćwiczyć i wczuć się w sytuację – *Dungeon Keeper*. To jest coś, na co czekałem bardzo długo, podobnie jak czekam na zamówioną pizzę w takiej jednej pizerri (że nie wymienię jej nazwy). Prawdę powiedziawszy zacząłem już wątpić w oryginalność myślenia teamów devoloperskich, aż do momentu, w którym pojawiły się pierwsze informacje o tej gierce. Człowiek to taka istota, która szybko się nudzi, więc gdy usłyszałem, że w tym programie nie będzie bicia brzydkich i złych, ale za to będzie bicie ładnych i „dobrych" od razu powiedziałem sobie – to jest program dla sUsaJda! Co najciekawsze – nie zmieniłem zdania nawet po pierwszych pięciu godzinach grania! Co tu dużo gadać *Dungeon Keeper* to rewelacja, a każdemu, kto twierdzi inaczej, mogę zarzucić chęć bycia kontrowersyjnym indywiduum. Program jest wspaniały pod każdym względem – mnóstwo potworów, pułapek, wspaniałe tła tworzące niesamowity klimat, ciągły ruch na screenie – sprawy, od których można dostać nerwowej wysypki na twarzy. Dodatkowym atutem gry dla wszystkich nacjonalistów nie uczących się języków obcych niech będzie fakt, że została ona w pełni zlokalizowana przez IPS C.G.! Według wszystkich znaków na ziemi i niebie, tytuł ten zapowiada się na hit bieżącego roku, chociaż konkurentów na to miejsce jest wielu i nie chodzi tylko o to, co już wyszło, ale również o to, co dopiero wyjdzie. Każdy, kto śledził poprzednie odcinki „Opinii" mojego autorstwa jest już na pewno nieźle rozeznany w temacie i wie na co opłaca się czekać. Niestety najczęściej czekać trzeba aż do (napiszę to chociaż jestem przygotowany na ataki prawicy – uwaga dla wszystkich wolniej myślących: teraz będzie żart) do Dzieduszki Maroza. Mimo że twórcy poszczególnych programów zapowiadają ich inaugurację trochę wcześniej, naj-





Smurfy



Smurfy

Czy nie marzyliście kiedyś o tym, aby złoić skórę (yeaach!) jakiemuś pozującemu na bohatera twardzielowi spożywającymi sterydy jak cukierki toffi. Na pewno!!! Jest mi więc niezmiernie miło poinformować Was, że wyszedł program, dzięki któremu będzie można na dobry początek trochę sobie



prawdopodobniej zaczną sprzedawać dopiero w sezonie opałowym – tzn. wtedy, gdy dzieci są najbardziej napalone, a rodzice mają najmniej pieniędzy i mimo to, i tak wyciągną zaskórniaki na prezent, bo to przecież Święta Bożego Narodzenia, a czym ich dzieci wyróżnią się na podwórku, jeśli nie super-podarunkiem? Jednym z wielu ciekawych programów zapowiadanych na koniec tego roku jest *Baldur's Gate* wykonywany przez Bioware, a wydawany pod skrzydłami Interplay. Już fakt firmowania gry przez Interplay jest dla mnie niezłą rekomendacją (jak i pewnie dla każdego rasowego rolplejowca), ponieważ osobiście nigdy nie przeżywałem zbyt wielkich zawodów widząc na początku jakiegoś programu logo tej firmy. Ale do rzeczy... Akcja gry jest osadzona w znanym wszystkim miłośnikom roleplaying świecie Forgotten Realms. Tym, co od razu rzuca się w oczy, to grafika gry, a szczególnie rewelacyjnie (tzn. dokładnie i bogato) wykonane wnętrza pomieszczeń. Czysta ekstaza! A na podwóreczku? Tu jest troszkę słabiej, ale za to mamy takie bajery jak deszczyk, mgiełka czy rąbiący od czasu do czasu piorunek. Gra ma ponoć zawierać ponad (uwaga!) dziesięć tysięcy lokacji! Generacja bohatera ma być oparta na pełnym zestawie postaci zawartym w Advanced Dungeons & Dragons Handbook. Również i sama rozgrywka ma przypominać bardziej klasycznego rolpleja niż obecnie produkowane mutacje gatunku, takie jak *Diablo*. *Baldur's Gate* ma być oczywiście wyposażona w możliwość grania w sieci. Hmm, no cóż miejmy nadzieję, że gierka owa po ujrzeniu światła dziennego będzie chociaż w 70% pokrywała się z zapowiedziami. Jak na razie mamy hicior z prawdziwego zdarzenia – *Dungeon Keepera*, mimo że większość rewelacyjnych produktów to dopiero zapowiedzi, warto jest chyba jednak na nie poczekać, tak jak Chiny Ludowe cierpliwie zaczekały na Honkong – i nie mówcie mi, że to się nie opłaca. Przed nami jeszcze wiele ciekawego, tak więc ruszajcie do pracy albo szykujcie rodziców na cios psychiczny w postaci wyrażenia chęci zakupu jakiejś dopałki do swego sprzętu, rozbudowujcie go, utrzymując tysiące pracowników Intela i jego klonów i spokojnie czekajcie na gierki, które w pełni zrekompensują Wam te wszystkie trudy, wielotygodniową zabawą przed ekranem monitora...



Dungeon Keeper



Baldur's Gate

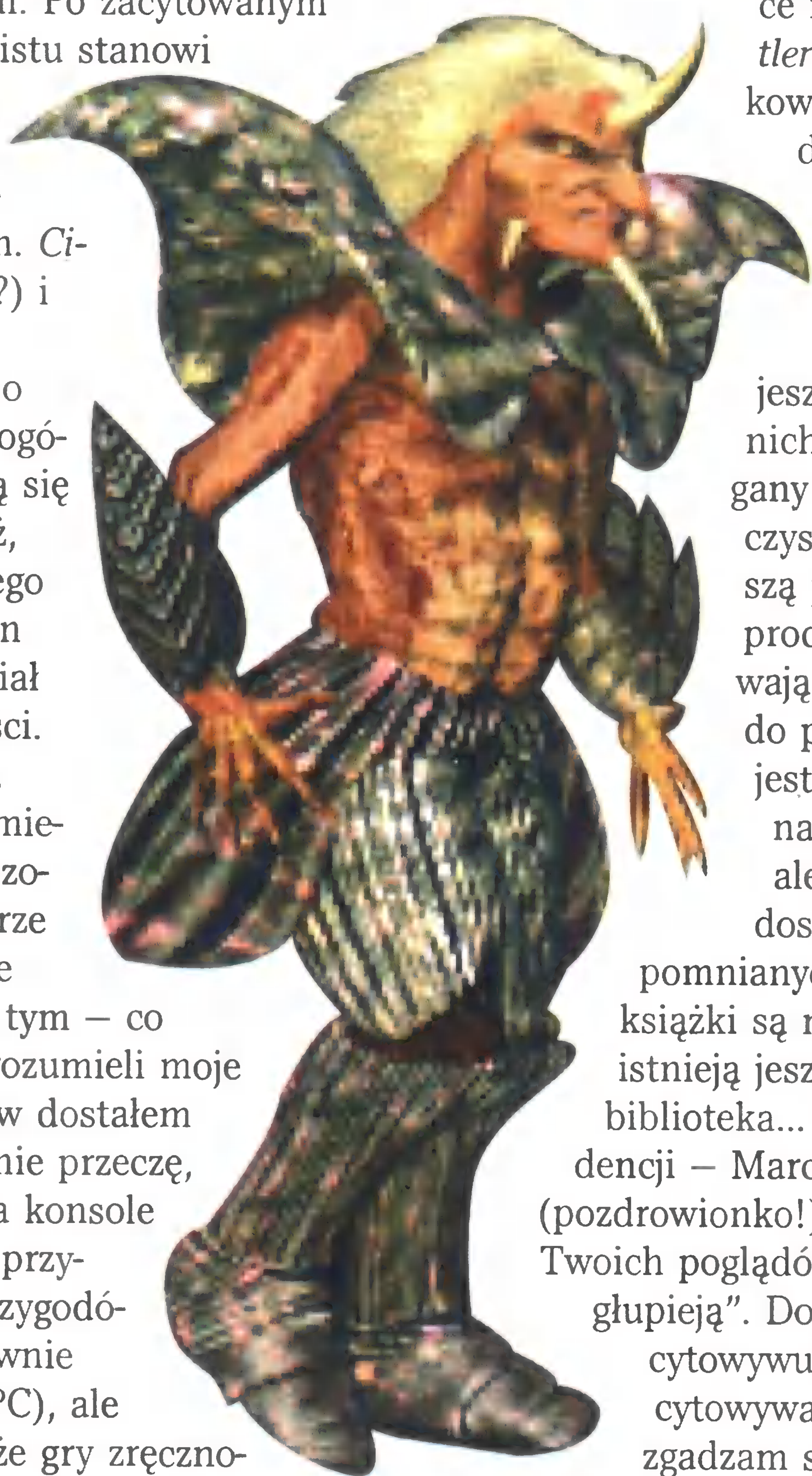
Wakacyjny remanent

Piotr „Piotres" Stasiak



Z pewnością ten tekst, a wraz z nim cały wakacyjny numer PC GAMERA PL, dopadnie Was gdzieś na wypoczynku, nad morzem, jeziorem czy gdzie tam jeszcze. Mam więc nadzieję, że miło spędzając czas, docenicie trud wakacjującego Piotresa, który w przerwach pomiędzy okładaniem się lodem (z gorąca), wachlowaniem i intensywnymi próbami przypomnienia sobie, jak też ona miała na imię, postanowił przeprowadzić wakacyjny remanent zalegającej całe biurko poczty.

„Twój artykuł Gracze Głupieją obraził wszystkich użytkowników superkonsol." – pisze (NIE)Życzliwy z Jaworzna – W ustępie dotyczącym „konsolek" znalazło się zdanie sugerujące, że liczba gier strategicznych, przygodowych i role-playing na te maszyny nie przekracza 10. Jako czytelnik PC GAMERA PL i użytkownik PSX żądam umieszczenia na łamach najbliższego numeru przeprosin za te oszczerstwa i (zgodnie ze złożonym wszystkim czytelnikom publicznym przyrzeczeniem) dowodu kupna PSX-a". Heh heh, jak miło jest być popularnym. Ludzie są wtedy taaaaacy serdeczni. Po zacytowanym już wstępie ciąg dalszy listu stanowi lista gier jakie, według jej autora, są już dostępne na Sony PlayStation Znalazłem tam m.in. *Civilization 2*, *Daggerfall* (?) i *Lands of Lore 2* (??). Hmmmm – dziwne, bo o części z tych tytułów w ogóle nie słyszałem, że mają się pokazać na konsole. Cóż, poczłapałem do znajomego Red. Kuby z „PlayStation Magazine PL" i on rozwiał wszelkie moje wątpliwości. Otóż, drogi NIEżyczliwy, większość gier które wymieniłeś na swojej liście, pozostaje jeszcze wciąż w sferze zapowiedzi, zaś część nie ukaże się wcale. A poza tym – co poniektórzy chyba źle zrozumieli moje intencje (bo takich listów dostałem jeszcze kilka). Ja wcale nie przeczę, że prędzej czy później na konsole pojawi się więcej niż 10 przyzwoitych strategii czy przygodówek (w 90% będą to pewnie opóźnione konwersje z PC), ale chyba nie zaprzeczycie, że gry zręcznościowe stanowią na N64 czy PlayStation PRZYTŁACZAJĄCĄ większość. Dowodów nie trzeba szukać daleko – wystarczy przejrzeć zapowiedzi przedstawione na zakończonych niedawno targach E3 w Atlancie – ale o tym za chwilę.



Inny, dość intrygujący list, przysłał Wojtek Szczepański z Białegostoku. Pisze on m.in. „Uważam, że w artykule Gracze Głupieją bardzo przesadziłeś. Każdy mądry gracz woli kupić grę, w którą będzie mógł grać długo, czego nie można powiedzieć o przygodówkach, bo tam jedno przejście eliminuje dalszą zabawę. Niestety nie śpię na pieniądzach i 140 złotych poświęciłbym raczej na mordobicie czy wyścigi. Czy to znaczy, że jestem głupi? (...) Poza tym, wolę grać w gry wymagające innego myślenia – *Settlers 2* czy *C&C*. No cóż, całkowicie się z Wojtkiem zgadzam, strategie wciąż jeszcze pozostały tym „ambitniejszym" gatunkiem. Pytanie tylko – na jak długo? Jak długo jeszcze załączając którąś z nich będzie od gracza wymagany wysiłek umysłowy, a nie czysto fizyczny (machanie myszą po podkładce)? Niektóre produkcje real-time nie napawają mnie optymizmem. A co do przygodówek – z nimi to jest tak, jak z książkami – najczęściej czyta się je raz, ale za to niektóre potrafią dostarczyć naprawdę niezapomnianych wrażeń. Co innego, że książki są nieco tańsze, a do tego istnieją jeszcze takie instytucje jak biblioteka... Dalsza część korespondencji – Marcin „Djuk" z Bydgoszczy (pozdrowionko!) – „Podzielam wiele z Twoich poglądów, także ten, że gracze głupieją". Dominik Halski z Gdańska, cytowywuję: „Masz rację." – koniec cytowywania. Następny list: „Tak, zgadzam się z Tobą..." Hmm – zaraz, zaraz – coś tu jest nie tak. Żadnych protestów? Bomb? Anonimów? Wszyscy się zgadzają? Coś w tym musi być, bo ja naprawdę dostałem znacznie więcej listów po-



pierających tezę iż gracze i gry głupieją, niż głosów krytycznych. Czyli że nie jestem sam. A spodziewałem się zdecydowanie mocniejszej krytyki moich (wywrotowych czasami) poglądów. Co poza tym? Chwalicie powstanie rubryki „Opinie", postulujecie jej rozrost objętościowy, chcecie reportaży. Będzie, będzie, będzie – PC GAMER PL cały czas się rozwija. A tak przy okazji remanentu – pytania o sprzęt proszę kierować do speca od kabli, sieci, RAM-ów i innych dysków twardych czyli Wista, który w okolicach prowadzi specjalnie na to przeznaczony dział „System". To tak na marginesie.

Wśród wydarzeń ze świata (który notabene pogrążył się już w cudownym wakacyjnym lenistwie) warto wspomnieć o zakończonych właśnie targach E3 w Atlancie, które zamykały sezon 96/97, stanowiąc jednocześnie przedsmak tego co czeka nas w tegoroczną Gwiazdkę. A czeka nas dużo. Na targach dało się zauważyć jeden podstawowy





pęd – 3D. A na PeCecie najlepiej jeszcze do tego Fx, bo właśnie akceleratory oparte na kościach 3dfX, będą napędzały te wszystkie graficzne cuda. Nadchodzący sezon jesienno-zimowy będzie bowiem niewątpliwie zdominowany przez wszelakie strzelaniny Quakopodobne. Amok jaki ogarnął wydawców jest równie obiecujący (dla nas) co trudny do zrozumienia (dla mnie). Długą listę tytułów otwiera oczywiście *Quake 2*, tworzony już przez ID. Zaraz za nim nacierają *Half-Life* (Sierra), *Hexen 2* (Raven) i *Duke Nukem Forever* – produkowane na zakupionym prosto od ID oryginalnym, 'kwakowym' engine. Swoich sił postanowiły też spróbować Epic (*Unreal*), BlueByte (*Incubation*) Looking Glass Technologies (*Dark*). Skopać nas też może *Prey* i tworzona przez ojca *DOOM-a*, Johna Romero, *Daikatana*. Uffff – a po drugiej stronie barykady stoją jeszcze produkcje spod znaku engine Duke Nukem – *Blood* i *Shadow Warrior*. Moim zdaniem ten 'indżyn' jest już mocno przestarzały i długo nie „pociągnie", no ale pół miliona graczy, którzy w ciągu miesiąca ściągnęli sobie demko *Blooda* z Internetu, sądzi chyba inaczej. Drugim owczym pędem, jaki dało się zauważyć w Atlancie, są strategie real-time. Klonów *C&C* nadciąga chyba koło 30, ale przyjemność wymienienia ich pozostawię już bossowi Dżagdowi fifty-tfu.

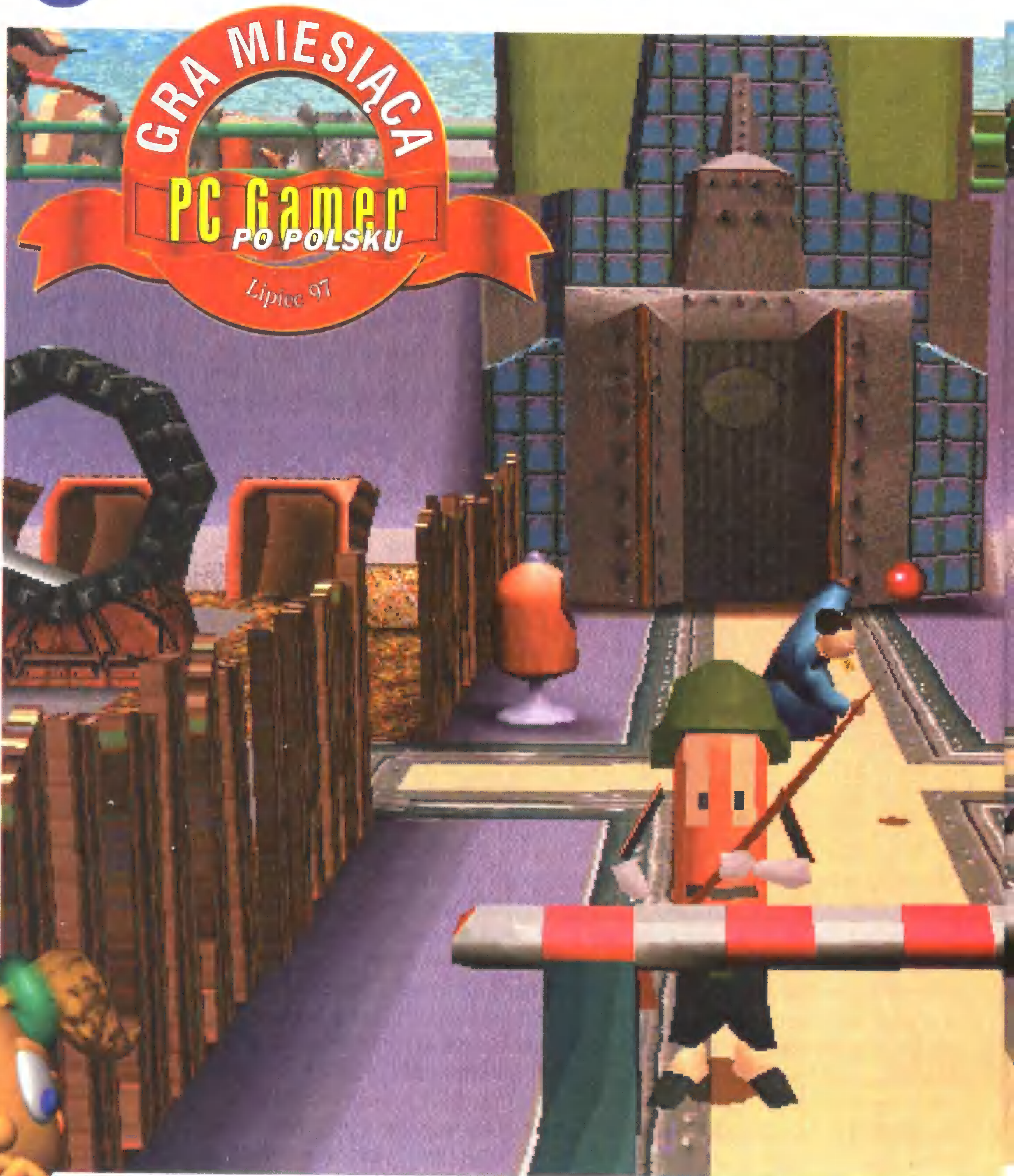
Ogólnie rzecz biorąc – będzie wspaniale. Gierki się robią znakomite, nikt już nie inwestuje w produkty słabe czy średnie – do sklepów trafiają jedynie te pierwszoligowe. Grafikę i dźwięk dopieszcza się do perfekcji, pompuje (czasem sztucznie) grywalność, a mimo to recenzenci zaczynają już powoli narzekać na te cudeńka. Bo w najbliższym czasie w cenie mogą być świeże i oryginalne pomysły, a tych ostatnio – jakby jakoś tak niewiele. Wypadałoby jedynie naszego wysłużonego PeCeta ubrać w obowiązującą w tym sezonie szykowną kreacje – P166 (najlepiej MMX) i oparty na kościach 3Dfx akcelerator trzeciego wymiaru. Tylko nie róbcie tego tak, jak mój kumpel, który stwierdził, że „żaden munster to mu jest nie potrzebny i on sobie taką kartę sam zmontuje". Na razie ów domowej roboty akcelerator nie dopalił znacząco grafiki, a jedyne co potrafi, to generowanie bardzo realistycznego efektu dymu w mieszkaniu (z przepalonych obwodów ;))) Ale przymknijmy na to oko – na razie są wakacje, a ja ostatnie lipcowe chwile z komputerem spędzam spętany do siedziska łańcuchami, z diabelskim uśmiechem przemierzając podziemne korytarze *Dungeon Keeper*. Tak, najnowsze (i ostatnie z Bullfrog) dziecko Petera Molyneux, właśnie ujrzało światło dzienne i jest bardzo, bardzo, bardzo dobre. Nie jakieś tam specjalnie zaskakujące czy szokujące, bo miejscami pozostawia pewne wrażenie niedosytu, ale mimo wszystko jest to gierka jakich mało – tak znakomicie łącząca obszerność, grywalność, strategię i elementy znane ze wszystkich poprzednich przebojów Bullfroga. Z tą produkcją łączy się jeszcze jedno intrygujące wydarzenie – jej dystrybutor, firma IPS (która również zadbała o pełne spolszczenie „kipera"), zorganizowała oficjalną premierę gry w jednym z warszawskich klubów – *Loch*, nastrojowo pobudowanym w podziemiach, z olbrzymimi łukami i kamiennymi sklepieniami. Ogólna atmosfera była znakomita, zaś nastrój, który udzielił się wszystkim, zainspirował nawet obecnych na imprezie gości z EA. Kto wie, czym nas powitają na londyńskim ECTS? Oprócz *Dungeon Keepera* możecie się jeszcze skusić na służbę Ciemnej Stronie Mocy w *X-Wing vs TIE Fighter*, ewentualnie zasiąść za sterami śmigłowców w *Extreme Assault* i *Comanche 3*. Te cztery wakacyjne produkcje uderzyły w złaknionych nowości graczy i naprawdę spełniły pokładane w nich nadzieje. Jeżeli pomiędzy jednym wyjazdem a drugim, momentami spędzonymi na desce, rolkach czy rowerze, imprezką czy rave'em, znajdziecie chwilkę czasu – koniecznie zagrajcie.

Na koniec przypominam o specjalnie dla Was założonym koncie: piotres@polbox.com i przy okazji pozdrawiam Lorda Daaba. Samej wody i dużo słońca życzę


X-Wing vs TIE Fighter

Little Big Adventure 2:

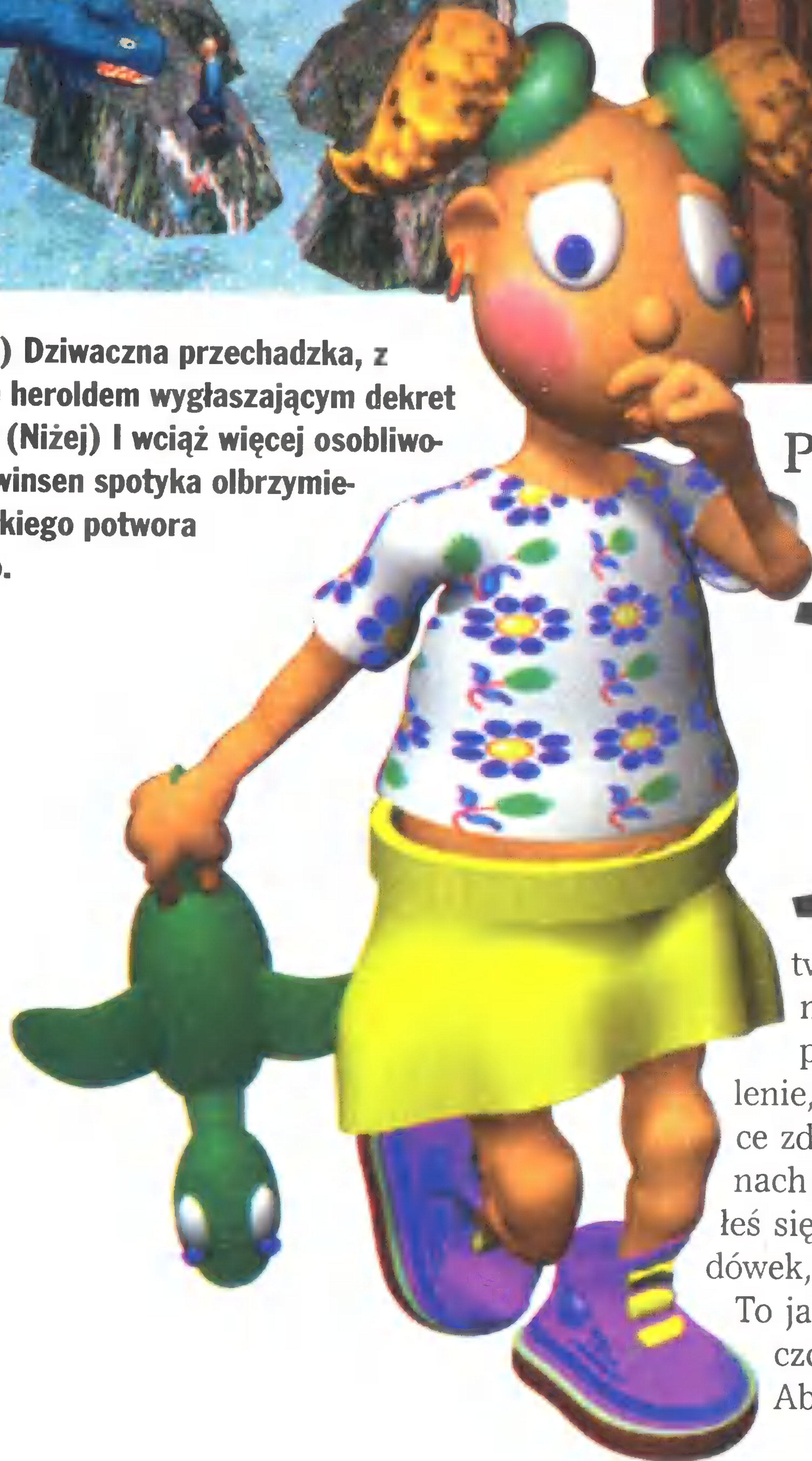
Wydawca	Electronic Arts
Producent	Adeline
Dystrybucja	IPS
Cena	tel.
Minimalne Wymagania	P90, 8 MB RAM
Rekomendowane	Pentium 133, 16 MB RAM
Akcelerator graficzny	Nie obsługuje
Karta Dźwiękowa	Wszystkie ważniejsze
Tryb Multi-Player	brak
Strona WWW	http://www.ea.com
Data Wydania	tel.







(Na górze) Dziwaczna przechadzka, z samotnym heroldem wygłaszającym dekret do żyrafy. (Niżej) I wciąż więcej osobliwości, gdy Twinsen spotyka olbrzymiego niebieskiego potwora morskiego.



Przybycie *LBA2* oznacza, że życie co najmniej jednego recenzenta PC Gamera już nigdy nie będzie takie samo.

Poczucie jak naprawdę niesamowicie cudowna jest ta gra skrada się do Ciebie bardzo powoli. Stopniowo, małymi kroczkami, szereg wybitnie twórczych i wspaniale wszczepionych elementów wywołuje trwałe poczucie błogości. Czujesz zadowolenie, okresowo przechodzące w dziecięce zdumienie. A potem, po kilku godzinach gry, nagle stwierdzasz, że pogrążyłeś się w jedną z najfajniejszych przygodówek, jakie kiedykolwiek stworzono.

To jak wspinanie się po bezdennej beczce pełnej słodyczy.

Aby zacząć, przyglądasz się wierzchowi beczki, bierzesz kilka błyszczących cukierków leżących pod ręką i skubiesz je sobie z zadowoleniem. Potem, w miarę jak nabierasz apetytu, wspinasz się po boku beczki, pochylasz nad nią i czerpiesz garściami. I zanim się spostrzeżesz, siedzisz głęboko wewnątrz beczki na monstrualnym stosie łakoci i patrzysz tęsknie na jej wierzch, który teraz jest daleko w górze. Zaczynasz pojmować, że już nie masz wyjścia – i nie zważasz na to, bo wcale nie chciałbyś być gdzie indziej.

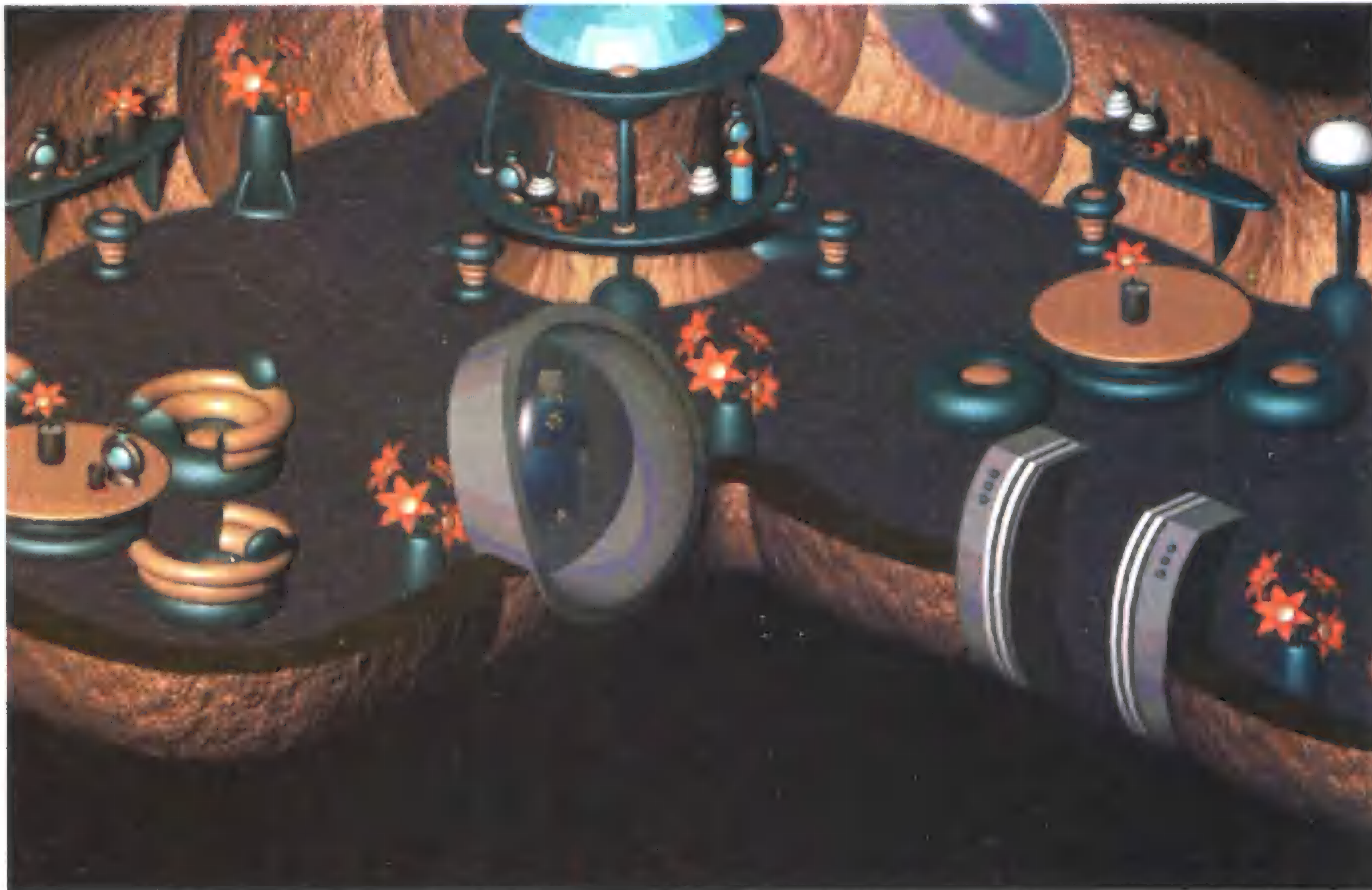
Little Big Adventure 2 kryje w rękawie tyle sztuczek, tyle widowiskowych niespodzianek, że wielokrotnie zostaniesz zaszokowany i zaprze Ci dech, gdy uświadomisz sobie wielkość jaką widzisz.

Na większości ludzi prawdopodobnie takie właśnie wrażenie wywrze samochód.

Pozwólcie mi powiedzieć o samocho-

Twinsen's Odyssey







Staroświecki widok izometryczny (powyżej) jest przestarzały na tle pięknego polygonalnego świata (po lewej).

Milutka

dzie – proszę, pozwólcie mi powiedzieć o samochodzie.

(Wiele mówi o *LBA2* to, iż jest ona jedną z tych gier, które powodują, że jeśli rozmawia się z kimś, kto w nią grał, to strasznie chce się on zwierzyć ze swych ulubionych momentów: „Och, i jest tam taki wspaniały kawałek, kiedy...", „Powiem ci tylko o...", „Jest fantastyczna: w jednej chwili siedzisz tu, a w następnej...". Opowiadający mocno przy tym gestykulują i mówią bardzo szybko. Nawet *wspomnienie* o takiej grze jest podniecające.)

Gdy *LBA2* się zaczyna, jest w niej sympatycznie zaokrąglony, żółty samochód, parkujący obok Twojego domu. Natychmiast chciałbyś nim pojeździć, ale nie możesz, bo Twoja żona jest właśnie w trakcie naprawiania go i potrzebuje jeszcze jednej części od słoniogłowego kolesia z sąsiedniej wyspy (oczywiście).

Oczywiście, w końcu spotykasz odpowiedniego mechanika z trąbą na twarzy i uzyskujesz zaginiony składnik. Wręczasz go swej kobiecie, a ona zajmie się skrzynią biegów. Niedługo potem, kiedy przemierzasz pokrytą wydmami pustynię, żoncia kończy robotę i dostarcza grata promem do najbliższego portu.

„W porząsiu," myślisz. „Samochód. Powinien się przydać."

Potem wsiadasz, uruchamiasz go i...

... „Łaaaj! Jest rrrewlacyyyjnie!"

Wszystkie myśli o zagadkach, którym przed chwilą z taką powagą się oddawałeś, stają się ofiarą samochodu, bo mkniesz niestrudzenie wokół wyspy w swym nowym wózku, jak Pan Ropuch z O czym szumią wierzby. Wszystko działa tak wyjątkowo dobrze, pęd przez krajobraz jest tak fajny, a grzbiety wydm pokonywane z taką łatwością, że spędzisz co najmniej kwadrans po prostu *bawiąc się* tym.

> *„Sam kawałek samochodowy jest zabawniejszy niż większość gier, w które dotychczas grałeś."*

Jest tu nawet tor wyścigowy, gdzie będziesz mógł porównać swą zręczność z umiejętnościami miejscowego napuszonego kierowcy. I kawałek, gdzie korzystasz z wątłej drewnianej rampy, by w stylu *Speed* przeskoczyć przez rozpadlinę. *Oraz*, trochę później, kawałek, gdzie pędzisz przez pole minowe, a głośne wybuchy wznoszą wokół tumany piasku.

Sam kawałek samochodowy jest zabawniejszy niż większość gier, w które dotychczas grałeś.

A teraz, w *LBA2*, jest to zaledwie malutki szczegół, którego bogactwo jest majestatycznie zbędne. W miarę jak się nim zabawiasz, wielkoduszna hojność tego wspaniałego prezentu zaczyna zapierać Ci dech w piersi.

I to właśnie chyba ten moment, w którym zaczynasz sobie zdawać sprawę, do jak olbrzymiej beczki wpadłeś.

A *LBA2* jest przepełniona tego typu prezentami. Cuda takie jak to prezentuje zupełnie mimochodem. Co kilka minut olśniewa Cię czymś nowym i zachwycającym. Co kilka godzin ukazuje jakieś mistrzowskie posunięcie – tak jak z samochodem – tak śmiałe i brawurowe, że aż budzi delikatne przerażenie.

Jednak w jednym ze ściskających w dołku zwrotów akcji, w czym jest szczególnie rozmiłowana, *LBA2* zaczyna być dość rozczarowująca. Jest tu dość nudny film rozpoczynający, z Twinsenem ☛





(Powyżej) Zobacz jak skacze w oddali! (Po prawej) Zobacz jak jeździ cudnym samochodzikiem po torze wyścigowym! (Na dole) Zobacz jak ze zgrozą słucha proklamacji złowieszczych sił inwazyjnych obcych.



waż – i to jest najlepsze – dotknięcie klawisza 'Enter' centruje perspektywę bezpośrednio za Twinsenem. Grubo ciosana *Ecstatica 2* – będąca wizualnie jednym z niewielu rywali wirtualnego świata *LBA2* – może się wiele nauczyć z tej gry.

Pod niektórymi względami ten system jest nawet efektywniejszy niż graficzna engine *Tomb Raidera*. Jest barwniejszy, z bardziej szczegółowymi teksturami, a nawet robiącymi lepsze wrażenie efektami specjalnymi. Jest tu znacznie mnie skaz i, choć mniejsze jest tu poczucie przestrzeni, jakie

omawiającym wydarzenia z *LBA1*, w stylu „w poprzednim odcinku" znanym z seriali amerykańskich. Nasz bohater całuje swą ciężarną żonę, zaczyna padać deszcz i znajdujemy się w ich domu, a szczęśliwa parka wciąż się cmoka.

Nagle każdy, kto grał w tę grę, mówi: „Hej... zaraz – czy to nie jest dokładnie to samo?" i zaczyna kręcić nosem. Bo roztaczająca się przed nami izometryczna perspektywa ekranu jest dokładnie taka sama, jaka była w *LBA*. A to oznacza, że ma ona również niektóre ze starych problemów – na przykład pierwsza rzecz jaką znajdujesz, klucz w Twej sypialni, gdy go odkrywasz niknie za zasłaniającą widok ścianą.

Twinsen wygląda tak jak poprzednio, a system sterowania w większości pozostał nie zmieniony (chociaż walka została nieco uproszczona i jest tu nowy ruch 'Unik'). Dokładnie tak samo jak we wcześniejszej przygodzie, Twoja postać może być przełączana pomiędzy czterema odmiennymi stanami aktywności, co daje jej wszystkie umiejętności Spice Girls. Chcesz być 'Sportową' Spice, 'Agresywną' Spice, 'Ostrożną' Spice albo 'Normalną' Spice?

Wędrujesz więc trochę po domu i, choć wszystko wygląda dość miło, rusza się płynnie i jest nawet zabawne, to nie czujesz się oszołomiony. Bo, podobnie jak wszystkie dobre gry przygodowe, *LBA2* wymaga nieco 'wciągnięcia się' zanim faktycznie docenisz jej wielkość. Tworzy ona sytuacje bardzo starannie, rozciągając to w czasie, aby zmaksymalizować siłę zaskoczenia.

Pierwszy okrzyk zachwytu nadchodzi, gdy wychodzisz na zewnątrz domu. Chociaż większość scen we wnętrzach jest ukazanych w stałej perspektywie, tak jak uprzednio, wszystkie scenerie zewnętrzne są zadziwiająco dobrze wyrenderowane we 'właściwej' 3D. Wszystko jest zbudowane w pięknej hi-res, z fantastycznie szczegółowych polygonów, a każda powierzchnia jest pieczołowicie cieniowana i oświetlana. Kąty widzenia kamery zmieniają się podczas Twego ruchu, w stylu *Alone In The Dark*, ale w o wiele mniej zawadzający sposób niż to miało miejsce w produkcji Infogrames czy jakiejkolwiek następnej grze. Jest tylko nieznaczna pauza pomiędzy ujęciami, gdy komputer renderuje scenerię, i choć jest tu kilka widowiskowych, filmowych rozwiązań, nigdy nie tracisz możliwości sterowania, ponie-

„Nie ma wyjścia – i nie zważasz na to, bo wcale nie chciałbyś być gdzie indziej."

daje ruchoma kamera w *Tomb Raiderze*, to elastyczność i dostępność systemu naciskania Enter daje realne korzyści. Czujesz, że masz zdecydowanie większy wpływ na przebieg walki i akcję – co jest wyjątkowo dobrą rzeczą, bo obu tych spraw będziesz miał masę podczas rozgrywki w *LBA2*.



Oryginalna *Little Big Adventure* była fajną grą. Być może nieco nieprzyjazną na początku, czasami nieco zagmatwaną i odrobinkę przygnębiającą. Ale piękną, oryginalną, wciągającą i dynamiczną. Wiadomo było, że jej następczyni zamierza być o wiele, wiele lepsza (co później zostało potwierdzone doświadczalnie). Chociaż ustalona perspektywa widoku ma skłonność do pewnego uśredniania spraw – zawsze po-

trzeba było wiele razy chodzić w tę i we w tę nim naprawdę zapoznałeś się z każdą nową lokacją – nowa engine 3D nadaje każdemu ze szczegółów na każdym z obszarów prawdziwą indywidualność. Punkty orientacyjne są o wiele łatwiejsze do zapamiętania, otoczenie zawiera znacznie więcej ruchu i dramatyzmu.

Także dziwaczność oryginalnej gry – zamierzony zestaw szalonych postaci i niesamowitych konstrukcji, które wyraźnie zdradzały swe galijskie korzenie – daje o wiele lepsze efekty, gdy została w tak przekonujący sposób powołana do życia w tej nowej engine. Jest tu teraz ta przymusowa intensywność fantastycznego świata, w którą się zanurzasz tak, że pewne objawy można by przypisać wpływowi środków psychotropowych. Bez wątpienia, gdy na wpół-ludzka, na wpół-słoniowa postać zwana Zak bulgocze „Ten deszcz przyniesie mnóstwo grzybów", Ty po prostu *wiesz*, że nie ma ona na myśli japońskich grzybów Shiitake.

Ta błazenada jest niewątpliwie jednym z najważniejszych kluczy do sukcesu *LBA2*. We wszystkim co robi – w każdym kogo spotykasz, gdziekolwiek się udasz – jest niemal przeładowana charakterem. Pod względem struktury, przystępności i atrakcyjności, jej najbliższymi krewnymi na Nintendo mogą być cudowne przygodówki *Zelda*, ale *LBA2* jest również blisko spokrewniona z grami *Mario*, w tym znaczeniu, że lubuje się w absurdzie, a jej siła kryje się w tym, że absurd wydaje się tu być czymś zupełnie normalnym.

Chwilami jest też szalenie śmieszna – w szczególności absolutnie zabawna jest charakteryzacja obcych, którzy lądują na Twej rodzimej planecie, Twinsun, by studiować jej kulturę (lub może przypadkiem mają oni jakieś gorsze zamiary?). Kiedy tak siedzą ze swą uniformizacją na FBI (pociągłe twarze, monotonne głosy, okulary słoneczne), zwykle czytając gazetę, którą potem starannie składają zanim wydobędą z zanadrza pistolet z tłumikiem, to każdorazowo wywołują uśmiech.

Ale przez całą rozgrywkę w *LBA2* jest wiele okazji do uśmiechu. Na przykład, do-



(Powyżej) Twinsen w porcie kosmicznym, uciekający przed obcymi. (Po prawej) Podczas rozmowy z dziećmi.

brze oceniana struktura – zwykle masz do rozwiązania co najmniej dwie zagadki równocześnie, z masą drobnych dodatków do odkrycia po drodze, by nie stało się to zbyt monotonne. Albo wspaniały globus holograficzny, który obraca się tak gładko, że podobnie jak z samochodem, nagle stwierdzasz, iż po prostu *bawisz się* nim. Krystalicznie czysty i nieskazitelnie odwzorowany, zaznacza ważniejsze lokacje wielkimi strzałkami, więc zawsze masz jakiś pomysł dokąd się dalej udać.

Jest jeszcze niezmiernie ulepszony system zapisu, skonstruowany inteligentnie i zawierający dobrze działający Autosave. Fantastyczna różnorodność zagadek. I ta metoda, że kiedy już myślisz, iż wszystko masz już poukładane, otwierają się nowe obszary do odkrycia, zwykle z towarzyszeniem śmiałych zwrotów akcji.

A więc uśmiech na okrągło.

Prawdę powiedziawszy, to jesteś zmuszany do sarkania w obliczu przygody, która dostarcza tak wiele elementów tak bezdyskusyjnie doskonałych. Niektóre z izometrycznych części są nieco męczące w swym uzależnieniu od staroświeckiego skakania z wyliczaniem czasu – w szczególności jeden z obszarów, przez który musisz się kierować, korzystając z zestawu odrzutowego 'Protopack', jest wyjątkowo głupio wymyślony.

I, no tak, scenariusz chwilami ociera się o nędzę: „straszliwy dyktator"



opanował ludność Twinsun za pomocą czegoś, co jest później opisywane jako „straszliwa przemoc", tak jakby bywały jeszcze inne rodzaje (zarówno dyktatorów, jak i przemocy). Wślizgują się również stereotypy: narrator w intro informuje nas na przykład, że Twinsen i Zoe „oczekują dreptania maleńkich stópek" (uuuch).

Nie możesz również przerwać postaci jej przemowy, co jest szczególnie irytujące, kiedy powtarzają długie wypowiedzi tylko dlatego, że kliknąłeś na nich przez przypadek albo po prostu chciałeś sprawdzić czy nic nowego się nie wydarzyło. A jeden z aktorów wchodzi z szeregiem nie dość zróżnicowanych głosów Królika Rogera, które stają się coraz bardziej denerwujące, w miarę jak obejmują nieskończoną ilość nie różniących się między sobą, pomniejszych postaci.

„Wszystkie scenerie zewnętrzne są zadziwiająco dobrze wyrenderowane we 'właściwej' 3D."

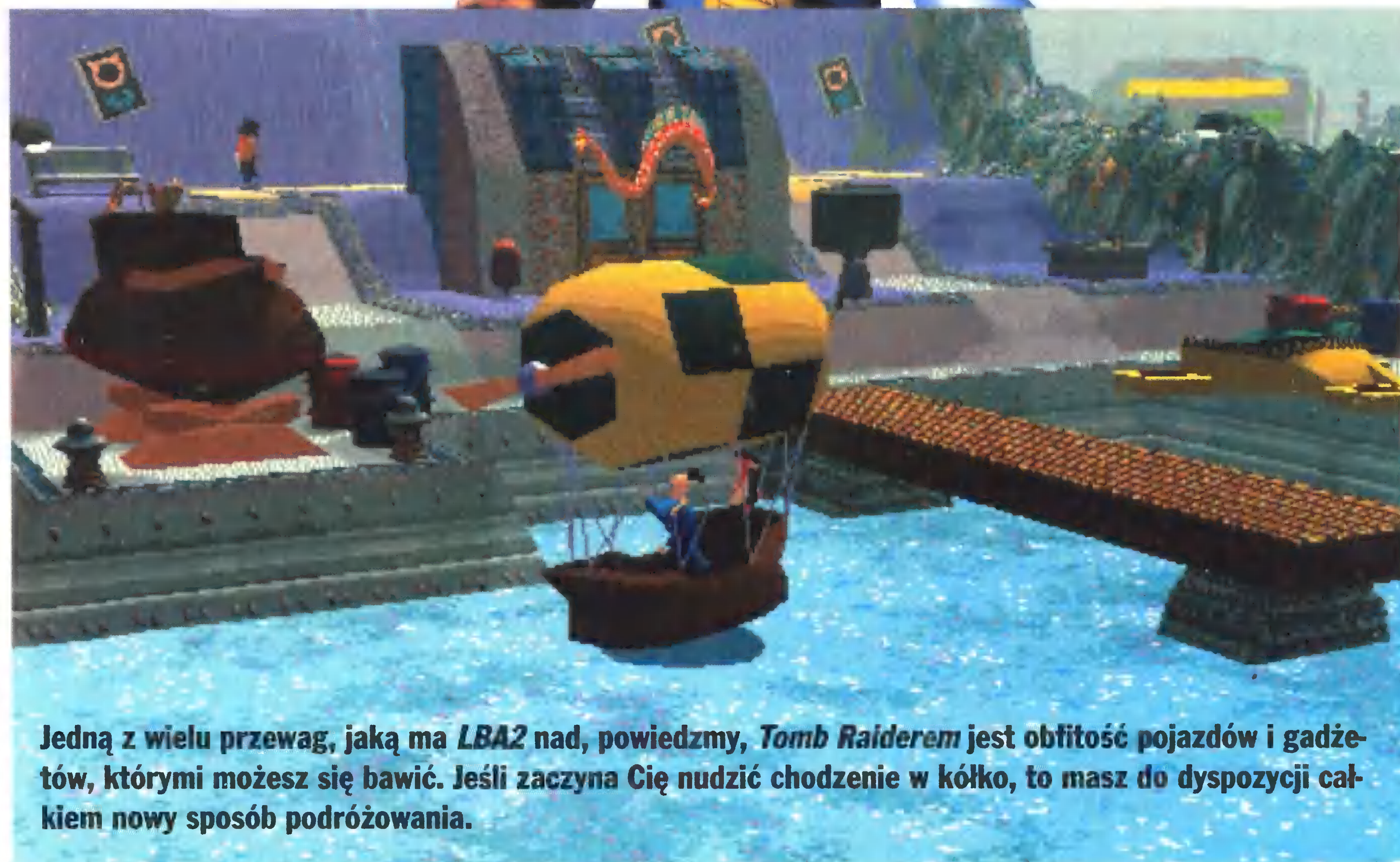
Ale przytłaczającą prawdą jest to, że *Little Big Adventure 2* jest fenomenalnym dziełem. Jest przerażająco wciągająca, bezgranicznie bogata, niesłychanie ekscytująca i wykazuje więcej wyobraźni w swych początkowych dziesięciu minutach niż większość gier przez całe swe życie.

Jej pieszczący oczy, realistyczny świat 3D wsysa Cię jak podsłuchiwana rozmowa, a nawet nie wymaga jakiegoś straszliwie potężnego PC, by sprawnie działać. Zagadki nie są super-trudne i jest tu nawet więcej niż potrzeba podpowiedzi, by skierować nawet początkującego gracza na właściwą ścieżkę, ale są one mimo wszystko pewnym wyzwaniem, w dodatku zawsze dobrze wynagradzanym.

Zasadniczo, *LBA2* to magia.

Mała Wielka Przygoda? Raczej Duża Wielka Fantastycznie Olbrzymia Gigantyczna o Niewyobrażalnych Rozmiarach Przygoda.

JON SMITH



Jedną z wielu przewag, jaką ma *LBA2* nad, powiedzmy, *Tomb Raiderem* jest obfitość pojazdów i gadżetów, którymi możesz się bawić. Jeśli zaczyna Cię nudzić chodzenie w kółko, to masz do dyspozycji całkiem nowy sposób podróżowania.

PC GAMER OCENA

Niesamowicie ulepszono oryginał i mamy najbardziej fantazyjną grę przygodową jaka kiedykolwiek powstała.

93%

Carmageddon



Wydawca	SCI
Producent	Stainless
Dystrybucja	Optimus Bis
Cena	tel.
Minimalne Wymagania	P90, 8 MB RAM
Rekomendowane	Pentium 133, 16 MB RAM
Akcelerator graficzny	Nie obsługuje
Karta Dźwiękowa	Wszystkie ważniejsze
Tryb Multi-Player	Sieć (modem i kabel – tylko Win95)
Strona WWW	http://www.sci.co.uk
Data Wydania	Sierpień





Przy odrobinie krowich bebechów na jezdni niełatwo jest skręcać – stąd te krwawe ślady opon. Facet w rogu, mający przedstawiać Ciebie jest trochę bezsensowny, ale możesz go wyłączyć.

„Gra, którą próbowano ocenzurować?" albo taka, którą powinno się ocenzurować? Nowy symulator samochodowy SCI jest zabójczy.

Krw



Ta gra jest bezpośrednią zżyną z marnego filmu ze Stallone, z początku lat 70., Death Race 2000. A może raczej, bo nawet renderowane intro puszcza oko w stronę filmu, jest to coś w rodzaju 'hołdu' dla tego filmu. To jest piekielnie chora gra, która nie wstydzi się sześciu samochodów rywalizujących o zabicie jak największej liczby przechodniów, strażników, policjantów, krów i babć o kulach. Nie tylko *możesz* likwidować wrzeszczące i uciekające ofiary, ale jesteś finansowo i czasowo premiowany za skuteczność, a nawet punktowany za styl (na przykład przy poślizgu, cofnięciu się na nich czy zrobieniu sterty z ich ciał). A wszystko to w imię dobrej zabawy, ale takiego rodzaju dobrej zabawy, która nieuchronnie spowoduje, że politycy zaczną ciskać gromy na gry komputerowe, żądając cenzurowania, ograniczeń i, o ironio, krwi.

Przede wszystkim *Carmageddon* jest grą wyścigową. I jeśli nie odczuwasz żądzy krwi lub nie masz ochoty na oglądanie zakrwawionych ciał, możesz usunąć przechodniów (zgodnie z prawem). Wtedy gra staje się najczystszym wyścigiem szosowym na 36 trasach w 11 odmiennych terenach, w którym możesz ścigać się z konkurentami lub z czasem. Ale trasy-szmasy, bo podobnie jak *Monster Truck Madness*, *Carmageddon* aż rwie się do tego, by dać Ci możliwość jazdy dowolną drogą pomiędzy punktami kontrolnymi, chociaż wielkie budynki oraz skaliste występy są nieco trudniejsze do rozjechania niż namioty i parkany. Jednakże, jeśli zdecydujesz się opuścić proponowaną trasę, to będziesz musiał bez przerwy studiować mapę (klawisz Tab), gdyż nie ma tu na ekranie radaru, który by Cię prowadził do następnego punktu kontrolnego.

W grze występuje, aż jedenaście scenerii, które można podzielić na cztery typy. Życie miejskie jest odtworzone z drobiazgowością, dzięki wieżowcom, światłom, planszom reklamowym, znakom stopu (nie przejmować się), stacjom benzynowym i dużej liczbie ludzi w garniturach. Tereny pozamiej-

Większa rozwałka

Jeżeli masz dostęp do sieci (modem lub łącze przez port szeregowy pod Win95) *Carmageddon* oferuje wiele nowych niespodzianek. Szeroki wachlarz pojedynków między maks. 6 graczami lub skuteczniejsze polowanie na przechodniów, a nawet zabawę w berka. SCI zorganizowała specjalny dzień w sieci w Bath abyśmy mogli obejrzeć nowy system. To naprawdę świetna zabawa, ale po kilku godzinach gry niektórzy ludzie zaczynają mieć dość opcji multi-player. Inni natomiast, wręcz przeciwnie, bawią się do upadłego.



Zatrzymaj grę w odpowiednim momencie, a ujrzysz wszystkie części ciała.



(Powyżej) Jeden z obrzydliwszych momentów: babcia o kulach nie dorównała twardością hitlerowskiemu samochodowi. (Poniżej) Ćwiartowanie krowy i jej koleżanki. W wyniku – premia za dwie równoczesne śmierci. (Poniżej-po lewej) Zjadłem dobre śniadanie i mam kłopoty z utrzymaniem go w żołądku, ale... ha, ha, ha.





awa

skie mają dużo wody (do której, o ile to nie jest ocean, można wjeżdżać), trawy, krów i ludzi w strojach kąpielowych. Pustynie są troszkę bardziej brązowe, a obszary śnieżne mają domki szwajcarskie, kościoły, więcej krów i, no tak, śnieg. Na każdym poziomie są porozsiewane rozmaite 'wzmacniacze' (które z jakichś powodów omijają samochody komputerowe), dostarczające oczywiście ekstra czasu, ekstra pancerza, ekstra ataku (Twoje zderzenia mocniej uszkadzają przeciwnika), ekstra szybkości oraz natychmiastowej reperacji samochodu (możesz to zrobić sam, ale to kosztuje). Mniej oczywisty jest jednak 'wzmacniacz' oślepiający przechodniów, którzy przestają uciekać kiedy Cię zobaczą, więc możesz spowodować ich paniczną ucieczkę przez naciśnięcie klaksonu. Innymi premiami jest możliwość jazdy pod wodą, wspinania się po pionowych ścianach oraz ta, idiotycznie nazwana Promieniem Pieszego Ekstra-Sukinsyna, która zabija wszystkich w pobliżu.

Nieoczekiwanie, bardzo podstawowa wyścigówka została przemieniona w coś bardzo skomplikowanego (w znaczeniu projektu), zróżnicowanego i wyjątkowego. Rozmaite tryby wyścigowe wkrótce zlewają się w jedno, kiedy podczas wyścigu zabijasz niewinnych, próbujesz zabijać przeciwników *oraz* po prostu się ścigasz. Niewiele jest gier, które powodują u gracza i postronnych obserwatorów okrzyki radości i złości, gdy z poślizgiem wpada on w stado krów, odbija się na uciekającą parkę i rąbie w samochód przeciwnika, zrzucając go z urwiska.

Fizyczne odwzorowanie samochodów robi duże wrażenie (choć grawitacja jest jakby słabsza, a może to tylko samochody są zbyt lekkie). Każdy z szesnastu pojazdów prowadzi się trochę opornie. Musisz się zdawać na hamulec ręczny, jeśli pragniesz wykonać coś poważniejszego od łagodnego zakrętu. Ale odbijanie się i piruety, dzięki pozostawianym śladom opon (gumy lub krwi) i krzesanym iskrom, są bardzo przekonujące. Wgniecenia samochodów postępują powoli i stopniowo, a większe zderzenia mają wpływ na prowadzenie.

> *„Zabijasz niewinnych, próbujesz zabijać przeciwników* oraz *po prostu się ścigasz."*

Choć jest tu tryb SVGA, to dla uzyskania znośnego reagowania potrzebowałbyś Pentium 200. Tryb VGA zbytnio zawęża perspektywę, więc przy wyższych prędkościach nasze cele i przeszkody są trudniejsze do zlokalizowania.

Carmageddon to dobra, zabawna gra, jednak pozostaje tu kwestia moralna. Będą tacy, którym spodoba się możliwość rozjeżdżania ludzi i tacy, których zemdli tania brutalność. Ale mimo wszystko, jeśli drażni Cię patrzenie na rozwalanie staruszki albo kierowca mówiący „Pomódlcie się", kiedy kieruje się na grupę wychodzących z kościoła, to nie mam pojęcia, w jaki sposób dotarłeś do tego miejsca recenzji.

Zupełnie inaczej wygląda sprawa długotrwałości zainteresowania *Carmageddonem*. To z pewnością nie będzie gra lat 90., bo nie wydaje mi się, by ktoś w nią jeszcze grał jesienią. *GP2* jest grą, w którą będzie się grać póki nie pojawi się *GP3*, lecz w *Carmageddon* nie sposób będzie częściej grać już po kilku pierwszych tygodniach. STEVE OWEN

PC GAMER OCENA

Gładka i obrzydliwa, wkurzająca, ekscytująca, zadziwiająca, ale długo nie pociągnie.

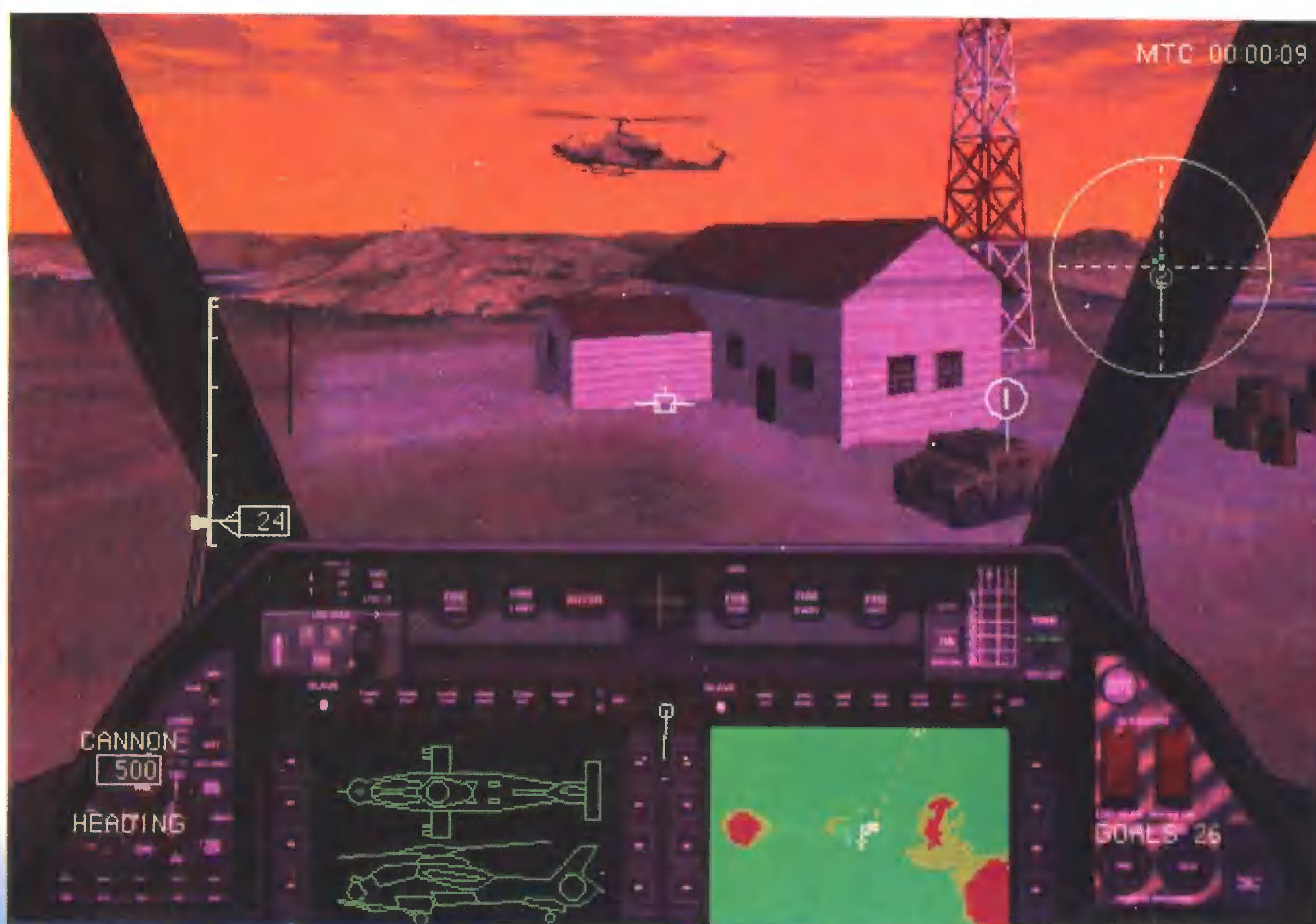
88%

Comanche 3

Wydawca	Novalogic
Producent	Novalogic
Dystrybucja	IPS
Cena	145.00 zł
Minimalne Wymagania	486 DX4
	16 MB RAM, SVGA
Rekomendowane	P 200, 32 MB RAM, Win 95
Akcelerator graficzny	Nie obsługuje
Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
	obsługuje dźwięk Dolby Surround
Tryb Multi-Player	Połączenie szeregowe
	połączenie modemowe, sieć lokalna
Strona WWW	http://www.novalogic.com
Data Wydania	Już jest



Comanche 3 **wygląda zachwycająco. Szkoda tylko, że jeśli chcesz wyciągnąć z niego wszystko, to będziesz potrzebować prawdziwie potężnego peceta.**



Posłuchaj mnie, chłopcze! Jeśli jesteś jednym z tych gostków o byczych, czerwonych karkach, którzy myślą, że pilotowanie wielkiego helikoptera to czysta zabawa, to przestań czytać już teraz! W Siłach Powietrznych nie ma miejsca dla takich szczeniaków!

Panowie, przedstawiam Wam *Comanche 3*. Napędzaną adrenaliną, średniej wagi strzelankę, z helikopterem w roli głównej, w której jesteście pilotami w czymś, co przypomina nie kończące się filmy o Airwolfie. Nie zapomnijcie zatem zabrać swoich lustrzanek i najlepszych brązowych, skórzanych kurtek-pilotek.

Na początek powiem – gra wygląda świetnie. Tak, wiem, wiem. W dzisiejszych czasach to, że grafika wygląda przepięknie, nie oznacza, że sama jej grywalność jest równie znakomita. Ale, na szczęście, w przypadku *Comanche 3*, nie jest to tylko taki powierzchowny połysk. Prawdziwą siłą całej serii *Comanche* było to, że jej autorzy byli w stanie połączyć znakomitą, pasjonującą akcję z realistyczną symulacją, która jednak dostępna jest dla wszystkich, a nie tylko dla fanatycznych miłośników czy to strzelanin, czy to symulatorów lotniczych.

Tym, co różni *Comanche 3*, od jego poprzedników w postaci *Comanche* i sequelu tej gry – Werewolf vs *Comanche*, jest to, że może się ona pochwalić wysoce wydajnym engine do generowania i wyświetlania terenu, nad którym toczy się akcja gry, przez co staje się ona prawdziwą graficzną ucztą dla każdego ze swych miłośników. Wielka dbałość o szczegóły, zarówno pojazdów naziemnych, statków powietrznych, jak i nawet elementów krajobrazu powoduje, że *Comanche 3* wysuwa się na czoło wszystkich innych programów o podobnym rodowodzie i celach. Po pojawieniu się tej gry, wydaje się, że konkurenci są już 'nieco' w tyle.

Technologią, która jest odpowiedzialna za tak świetne możliwości wizualne gry, jest całkowicie naturalne rozszerzenie możliwości poprzedniej techniki opracowanej i używanej przez Novalogic, a nazywanej, bardzo odkrywczo, Voxel Space 2. Trójwymiarowe piksele są teraz przedstawiane w wysokiej rozdzielczości, jaką oferują karty SVGA, a już samo to pozwala na uniknięcie tej obrzydliwej pikselizacji przy zbliżeniach do innych obiektów, jaka była bardzo często spotykana w poprzedniej wersji tego engine graficznego. Ale ma to, jak wszystko, również swoje wady – żeby cieszyć się pełnymi możliwościami tej gry, będziesz potrzebować komputera o prawdziwie potwornych możliwościach obliczeniowych. Nasze biurowe komputery Pentium 100 dawały nam, przy włączonych wszystkich detalach, wysoki wynik – rzędu dwóch klatek na sekundę, podczas gdy na Pentium 200 ten wynik wzrósł nawet do dwunastu klatek na sekundę. Nie ma wątpliwości, że naturalnie wyglądające pofałdowania terenu wyglądają naprawdę ślicznie, ale czy samo to powoduje tak wielki wzrost atrakcyjności, żeby konieczne były potworne wymagania sprzętowe? Na szczęście jest mnóstwo opcji pozwalających na ustalanie ilości szczegółów, dzięki czemu nie jest to specjalnie wielka wada.

Wszystkie gry z serii *Comanche* były zwykle bardziej przesycone dymem spalonego prochu

Samoloty? Phi! Któżby potrzebował samolotów? Chłopcze! Ty potrzebujesz helikoptera! Wielkiej, szybkiej i potężnej zabawki, wypełnionej działkami i bombami.





Misja syberyjska. Przyjrzyj się uważnie tej dolinie...



Loty w nocy są znaczącą częścią gry.

Terytorium

z działek niż powiązane z tymi wszystkimi tarczami, skalami i wyświetlaczami. Jeśli chciałbyś doświadczyć bardziej rzeczywistego lotu helikopterem, musisz udać się na kilka lekcji pilotażu. Jest to naprawdę przyjemna i odświeżająca część gry, która sprowadza się do strzelania do wrogich czołgów i helikopterów oraz obserwowania jak wybuchają po trafieniu. Tak naprawdę, to w całej tej nauce mniej jest nastawienia na pilotaż, a więcej na unikanie całkowitego pozbycia się zarówno amunicji, jak i wrogów. A sama gra, oczywiście, również nie różni się specjalnie od tego schematu.

> *„Żeby cieszyć się pełnymi możliwościami tej gry, będziesz potrzebować komputera o prawdziwie potwornych możliwościach obliczeniowych."*

Jeśli zabrzmiało to tak, jakby było to bardzo proste, to nie jest tak do końca. Dla przykładu – wymaga ona nieco podstawowych umiejętności nabywanych przez miłośników symulatorów: startowania, lądowania, wspólnych akcji oraz sterowania tak, żeby nie rozbić się o góry. A w grze występuje tak wiele wzniesień, że nie jest to wcale takie proste. Tak naprawdę, to przelatywanie do określonych miejsc, wybieranie broni, celowanie i ucieczki znad zniszczonych celów są podstawą wszystkiego, co musisz wykonywać... Ale nawet najprostsza akcja, jeśli zbliżają się do Ciebie wystrzelone pociski, bądź pędzi do Ciebie sześć wrogich śmigłowców Hind, może stać się zarówno problemem, jak i prawdziwym wyzwaniem dla najlepszego pilota.

Każdy, kto zapoznał się ze strukturą poprzednich części gry, zauważy, że w *Comanche 3* nie zmieniło się nazbyt wiele. Misje zostały podzielone na cztery kampanie, a każda z nich została osadzona w miejscu jakiegoś niebezpiecznego konfliktu – w Iraku, na Kubie, Syberii i Ukrainie. Ogólnie rzecz biorąc, są 32 misje, a najdłuższe z nich są w stanie zająć nawet do godziny. Bardzo często się zdarza, że wykonanie prostego z pozoru rozkazu – zniszczenia kilku stanowisk SAM – będzie dość złożone, z powodu nagle wyskakujących spoza wzgórz śmigłowców przeciwnika oraz czołgów wytaczających się z zamaskowanych bunkrów, a które pojawiają się z celem zniszczenia Twojej maszyny.

Po wylataniu kilku misji powinieneś już być doskonale zaznajomiony z systemami celowniczymi oraz ze sposobami unikania ognia wrogich jednostek. Bardzo szybko pewnie zauważysz, że potrafisz wystarczająco wiele, żeby wlecieć w sam środek obozu przeciwnika wyrzynając wszystko, co się tylko poruszy.

Według mnie, poczucie rzeczywistości, jakie oferuje ta gra, nie daje się porównać z żadną inną. Kokpit i wyświetlacz na szybie helikoptera są szalenie przekonujące oraz bardzo łatwe w użyciu, ale ciągła przynęta w postaci wspaniałych widoków podczas lotów z widokiem spoza maszyny jest nie do pokonania. Tak naprawdę, to jest to cudowne, kiedy możesz polatać sobie w tym trybie, podziwiając wspaniałe efekty światłocieniowe liczone w czasie rzeczywistym. Prawdę powiedziawszy, to bardzo trudno jest zniszczyć helikoptery wroga z większej odległości za pomocą czegoś innego niż samonaprowadzające termicznie pociski typu Hellfire. Obok tego, że jest pewna część misji, których akcja dzieje się w nocy, to większość celów, jakie musisz wypełnić w poszczególnych kampaniach, bardzo mało się od siebie różnią. Warto by było wprowadzić nieco więcej elementów taktycznych w wybór celów misji. Jednostki naziemne, takie jak piechota, które z tak dobrym efektem były używane w grze Hind, również się tutaj nie pojawiają. A mogłyby być tak znakomitym celem dla Ciebie... Można by je wyszukiwać i bombardować za pomocą Stingerów...

Tak naprawdę, to *Comanche 3* jest znakomitą grą, najprawdopodobniej najlepszą z całej tej serii. Największymi wadami są szybkość i zbyt wielka powtarzalność celów poszczególnych misji. Mimo że każda z nich, stanowi wspaniałą rozrywkę, to po ukończeniu piętnastu takich misji nie jest możliwe skoncentrowanie się na nich. Połączenie tego z problemami z szybkością, może zaowocować stwierdzeniem, że potencjalnie świetna gra nie zdobędzie prawdopodobnie laurów zwycięzcy. MATTHEW PIERCE

PC GAMER OCENA

Misje są typowe, ale jest to przeładowaną akcją, znakomicie pod względem wizualnym zrealizowana gra.

82%

Formula One

Wydawca	Psygnosis
Producent	Bizzare
Dystrybucja	CD-Projekt
Cena	199.00 zł.
Minimalne Wymagania	Pentium 100
	16 MB RAM, Win 95
Rekomendowane	P166, 24 MB RAM
Akcelerator graficzny	3Dfx i Rendition,
	wszystkie karty D3D
Karta Dźwiękowa	Kompatybilne z Win 95
Tryb Multi-Player	Brak
Strona WWW	http://www.psygnosis.com
Data Wydania	Już jest









(Powyżej) Piękne Monte Carlo jest hmmm... podobne do tego, jakie przedstawia nam *Formula One*. (Po prawej) Czyż nie wygląda to niesamowicie?

Możesz już zagrać na PC w ubiegłoroczny przebój z PlayStation – ale pod warunkiem, że już kupiłeś akcelerator 3D.

Płynna

Formula One jest bez wątpienia, najlepiej wyglądającą, najszybszą zręcznościówką dostępną na PC. Tylko demo Ultimate Race dołączane do każdego egzemplarza kart Apocalypse 3D, jest w stanie doścignąć ją pod względem wizualnym, ale jest to pełna gra, a nie jeden wyścig. Mimo że jest to w pełni oficjalna gra Grand Prix, lepiej byłoby traktować ją jako zręcznościówkę. Trzydzieści klatek na sekundę, całkowicie płynna i niesamowicie bogata w detale animacja jest tym, o czym zawsze marzyli właściciele PC.

> *„Grę można opanować do perfekcji w ciągu pół godziny"*

Jest to również pierwsza gra, wymagająca akceleratora grafiki. Karty z procesorami 3Dfx są tutaj na topie, generując najszybszą i najpłynniejszą animację otoczenia, ale również i karty z Rendition Verite (np. 3D Blaster), bądź też dowolne inne wyposażone w sterowniki Direct3D są w stanie zrobić całkiem niezłą robotę.

Formula One jest niemal bezpośrednią konwersją hitu z PlayStation, co niestety oznacza również, że pewne niedociągnięcia oryginału pozostały i tutaj. Kierowcy sterowani przez komputer popełniają szkolne, niewybaczalne błędy. Kiedy wykonujesz manewr wymijający na końcu prostej, mimo że Ty nie jesteś w stanie przedostać się pomiędzy nimi, to oni przecinają linię, nawet jeśli się na niej znajdujesz. Pisk męczonych opon i już masz w plecy miliony dolarów, kiedy tylko stracisz kontrolę nad maszyną.



Brak tutaj zapisu ustawień, co jest trochę denerwujące. ale nie są to znaczące wpadki. Gra zawiera tak wielką dawkę przyjemności i piękna wykonania, jaką zaoferowała nam *GP2*. Dzięki swojemu zręcznościowemu podejściu, czyni z tego programu zabawkę, którą można opanować do perfekcji w ciągu pół godziny. Mimo że są tutaj dwa tryby: zręcznościowy i symulacyjny, to ten drugi jest niczym w porównaniu z tym, co oferuje *GP2* – możesz zmienić nastawienia skrzydła, ale jest to zbyteczny trud. Kolejne opcje wpływające na poziom trudności to: ustawienie podatności samochodu na uszkodzenia (co czyni wyścig trudniejszym), szybkość samochodu (jeśli ustawisz większą niż komputerowi, możesz jeździć o wiele łatwiej), czy też wspomaganie wchodzenia w zakręty.

Jest tutaj także znany komentator TV, Murray Walker, ale wypada tu śmiesznie, bo nie nadąża za wydarzeniami np. „Na pewno zaraz zdarzy się kolizja", kiedy ta przydarzyła się z dziesięć sekund temu. Brakuje też opcji gry w sieci. Jednak nie może to zepsuć znakomitej gry wyścigowej. Jest to najszybsza, najpłynniejsza oraz najbardziej satysfakcjonująca gra wyścigowa na PC. Kupujcie śmiało, bo 130 tysięcy posiadaczy PlayStation w Anglii nie może się mylić...

STEVE OWEN



PC GAMER OCENA

Pierwszy prawdziwy powód, żeby wywalić kasę na kartę przyspieszającą grafikę; szybka, fajna i ma tylko kilka wad.

87%

Darklight Conflict

Wydawca	Electronic Arts
Producent	Rage Software
Dystrybucja	IPS
Cena	145.00 zł.
Minimalne Wymagania	Pentium 60
	16 MB RAM, x4 CD-ROM
Rekomendowane	Pentium 133, SVGA
Akcelerator graficzny	Nie obsługuje
Karta Dźwiękowa	Wszystkie ważniejsze
Tryb Multi-Player	Sieć na sześciu graczy
Strona WWW	http://www.ea.com
Data Wydania	Już jest



Buch i oczywiście bach. Wygląda to ładnie, działa szybko, a jednak coś powoduje, że zaczynasz chodzić po ścianach.

Otwarty kosmos, taki jakby go zaprojektował Armani i sfilmował Ridley Scott.

Ciemna

Jakaż przepiękna gra. Cieniowanie, light-sourcing, efekty bliku na soczewkach, piękne eksplozje, a wszystko w SVGA, działające szybko na Pentium 100 – to prawie magia. *Darklight Conflict* jest trójwymiarową strzelanką, skrzyżowaniem *The Darkening* (bez kawałków handlowych i gadaniny) z *TIE Fighterem* (bez jego jakości) i aż miło popatrzeć.

Standardowy zestaw: 50 misji o narastającej trudności, połączonych opowieścią fabularną (bez wstawek filmowych). Wiele typów uzbrojenia wstępnie przydzielanego do każdej z misji. Doskonałe efekty 3D z cudownymi teksturami i skrajnie efektywnym oświetleniem. Czasami towarzyszy nam skrzydłowy. Podróże w nadprzestrzeni z sektora do sektora, przypominają koniec Odysei Kosmicznej 2001. Bulgocząca, niewyraźna, ale wszechobecna muzyka techno. No tak, i jeszcze kilka irytujących drobiazgów. Na przykład stress – to nazwa nadana uszkodzeniom Twoich kadłubów, mogącym powodować niemały stres. Stress tymczasowy następuje, gdy coś trafi w kadłub, ale on szybko ustępuje, więc nie stanowi problemu. Stress trwały następuje wtedy, gdy kadłub zostanie uszkodzony zbyt mocno – snujesz się potem z kadłubem niebezpiecznie czułym na uszkodzenie, gdzie pojedyncze trafienie to zwykle natychmiastowy zgon. I nie ma żadnego sposobu żeby go naprawić. Tak więc jedno przypadkowe zderzenie na samym początku misji oznacza, że prawie na pewno ją później przegrasz.

„Masa irytujących aspektów, które szybko powodują, że zaczynasz kląć jak szewc."

Do ochrony kadłubów możesz używać osłon, ale pożerają one energię, a jeśli osłony są podniesione, to możesz korzystać jedynie ze słabego działka pomocniczego. Wrrr. Dlaczego nie można zawracać energii z osłon do kadłuba, tak jak w *TIE Fighterze*? Dostępna jest energia dla osłon, lecz jedynie przez zbieranie, hmm, czegoś w odpowiednim kolorze w tunelach nadprzestrzennych. Jeśli weźmiesz nieprawidłowe coś, to tracisz energię. Jeszcze raz wrrr.

A potem problem z dokowaniem, jak w klasycznej *Elite*. Pomyśl – dowlekasz się do domu po wielodniowych walkach wśród gwiazd i przystępujesz do dokowania i rozbijasz się, bo śluza nie otworzyła się na czas. Cała misja przepada i musisz zaczynać od nowa, bo wrota śluzy aktywują się ledwie na ułamek sekundy przed uderzeniem w nie. Jeśli nadlatujesz pod choćby odrobinę niewłaściwym kątem, to nie otworzą się wcale. To samo dzieje się z portalami nadprzestrzennymi – traf w krawędź, a zostaniesz rozerwany na strzępy.

Same misje są typu 'wszystko albo nic' – albo zaliczysz każdy z etapów, albo giniesz i zaczynasz od początku. Nie można tu nic przeskoczyć, a sejwujemy tylko po ukończeniu misji.

Cóż można powiedzieć o *Darklight Conflict*? Jej wspaniała oprawa graficzna nie rekompensuje wielu drobnych lecz denerwujących mankamentów. Nie jest tak złożona, jak wspomniana jej poprzedniczkia i nie jest na tyle przyjazna, by grać w nią dla zabicia czasu.

ED RICKETTS



Nawet wystrzał powoduje odblaski w kamerze. A tak a propos, to wielkie zielone coś, to planeta.

PC GAMER OCENA

Może i jest piękna i gładka, ale te natrętne 'usprawnienia' robią z niej prawdziwe świństwo.

62%

Lomax

Wydawca	Psygnosis
Producent	Psygnosis
Dystrybucja	CD-Projekt
Cena	145.00 zł.
Minimalne Wymagania	Pentium 60
	8 MB RAM, Win 95
Rekomendowane	Pentium 133
Akcelerator graficzny	Nie obsługuje
Karta Dźwiękowa	Wszystkie ważniejsze
Tryb Multi-Player	Brak
Strona WWW	http://www.psygnosis.com
Data Wydania	Już jest

(Poniżej) Pan Lomax rozważa, z której umiejętności skorzystać. (Po prawej) W końcu postanawia jednak wyskoczyć w powietrze.







Och nie, więcej *Lemmingów...?* O tak, ale to nie to, o czym myślicie.

Fajna

To pierwsza zasada marketingowa: nigdy nie porzucaj pomysłu, póki nie jest tak wydojony, wymieszany, posiekany i wielokrotnie przepakowywany, że wszystkim się od niego robi niedobrze. Producenci z Hollywood mają chyba tę zasadę oprawioną w ramki, a PC też nie jest lepsze. Chyba najwytrwalszym napastnikiem są *Lemmings*, ten niegdyś świeży pomysł, który dziś jest nieco wyświechtany.

A więc do nieuniknienie lemmingowatej gry platformowej, *Lomax*. Faktycznie, *Lomax* łączy pomysł tradycyjnych *Lemmings* z formatem gier platformowych. Pomysł może zbyt nieporęczny i faktycznie gra byłaby jeszcze bardziej schizofreniczna, gdyby stosunek platformówki do łamigłówki nie był tak wysoki – jakieś 9 do 1.

> *„Gładka, wypucowana i profesjonalna platformówka."*

Leming *Lomax* ma misję uchronienia Krainy Lemingów przed Złym Edziem, który rzucił na nią czar... dobra, dobra, tyle 'intrygi' wystarczy. To standardowy format platformówki, z wieloma światami dostępnymi przez hasła, punktami startowymi na każdym z poziomów, premiami itd. *Lomax* biega, skacze i ma dwie formy ataku: atak obrotowy a la Sonic oraz swój (ehem) magiczny hełm, którym można rzucać w złych, a on zawsze wraca. Extra hełmy można zbierać z garnków i dostarczają one dodatkowej ochrony w razie ataku.

Tradycyjne umiejętności lemingów, a co najmniej sześć z nich, mogą być w kluczowych miejscach wybierane z ikon i używane określoną liczbę razy. Jest tu kopanie i budowa mostów oraz specjalna bomba, płomienie, zbieranie i wirujące hełmy do atakowania i pokonywania szczelin. Są tu sprężyny, liny, porady, ruchome kamienie itp. dla uradowania serc.

Lomax jest nieskończenie miły. Działa dobrze na pełnym ekranie w 16-bitowym kolorze i ruch jest bardziej niż zadowalająco płynny, z sześciopoziomową paralaksą i wieloma płaszczyznami obszaru gry. Oczywiście, lemingom zmieniono rozmiary i przybrano je do nowego formatu, ale wciąż można rozpoznać te małe istotki, które tysiącami posyłałeś na śmierć. To nic szczególnie nowego, choć jest dość miłe.

Prawdę powiedziawszy, jedyną niezwykłością w *Lomaxie* jest to, że został w całości napisany przez dwóch Norwegów. Jeden programował, a drugi zajął się grafiką. To robi wrażenie, bo podobne platformówki (np. na PlayStation) robią zespoły 10- i więcej osobowe. I nie znaczy to, że *Lomax* jest amatorszczyzną, wręcz odwrotnie. Jest sympatyczną i profesjonalnie wykonaną platformówką. Nie zdobędzie żadnych nagród, ale to miło, że w razie potrzeby wciąż można zagrać na PC w dobrą platformówkę. ED RICKETTS





(U góry) Nieczęsto w platformówkach są ruchome kamienie. (Po prawej) Co? Toczenie beczki? Dzięki.

PC GAMER OCENA

Sympatyczna platformówka, choć wtórna i zbyt ugrzeczniona. Ale już wystarczy *Lemmingów*, dziękujemy.

76%

Terracide

Wydawca	Eidos
Producent	Simis
Dystrybucja	Mirage
Cena	145.00 zł
Minimalne Wymagania	Pentium 90
	16 MB RAM, Win95, x4 CD-ROM
Rekomendowane	Pentium 133 MMX,
	32 MB RAM, karta 3D
Akcelerator graficzny	3DFX, Rendition, D3D
	PowerVR
Karta Dźwiękowa	Kompatybilne z Win95
Tryb Multi-Player	16 graczy w sieci
Strona WWW	http://www.eidos.com
Data Wydania	Już jest







Popatrz mamo, nie ma pikseli! *Terracide* niewątpliwie wygląda wspaniale, ale nie jest lepsza niż *Descent*.

Eidos weszła na udeptany grunt ze strzelanką 3D. O rany, ale ona śliczna?

„Wygląd nie jest ważny". Kto tak mówi, hę? Zwykle jakieś groteskowe brzydactwo, szukające jakiegoś usprawiedliwienia dla swego nie-wyjściowego wyglądu. Ponieważ jak wszyscy wiedzą, jest dokładnie odwrotnie. Wygląd jest piekielnie ważny. Gdyby nie był, to wszystkie atrakcyjne dziewczyny nie byłyby już zajęte!

> *„Niewiele więcej niż klon* Descent.*"*

Niektórzy twierdzą, że dziś dokonania na Spectrum czy C64 mogą wyglądać źle, ale wciąż się w nie lepiej gra. Taaak? Więc dlaczego się nie zamkną i nie pójdą grać w *Hungry Horace*?

Powiem Wam dlaczego. Dlatego że pojawiają się gry takie jak *Terracide*, by pokazać, co może zrobić PC, jeśli mu wsadzić kilka seksownych dodatków pod obudowę.



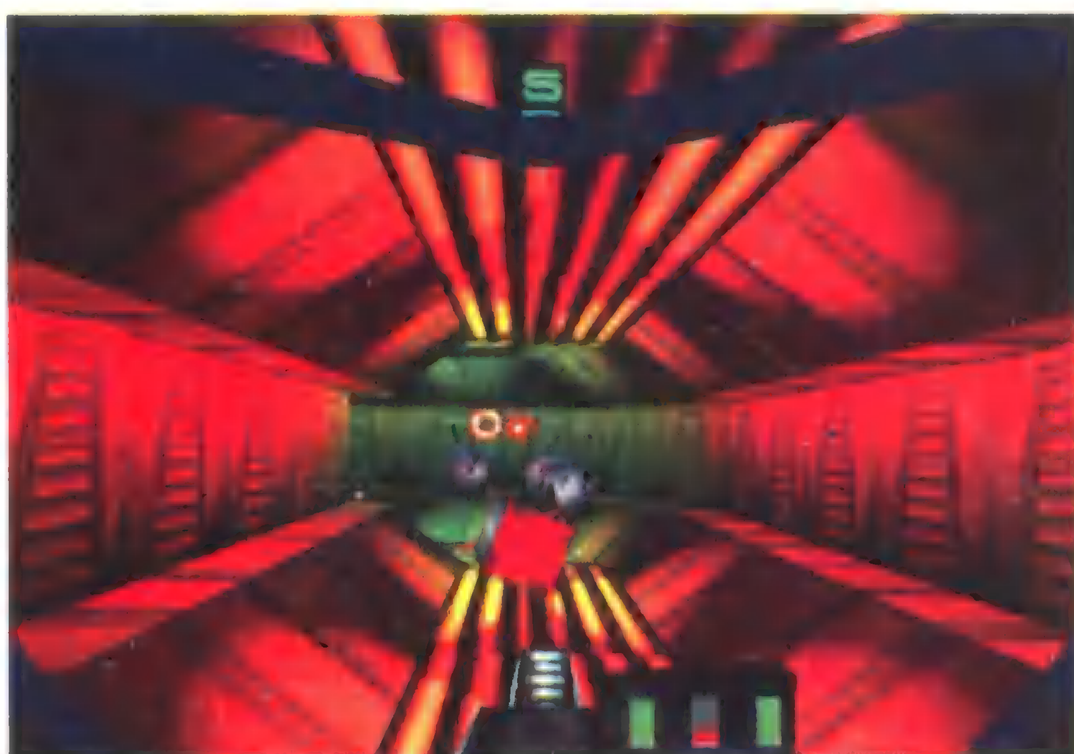
Tekstury i efekty świetlne robią wrażenie, szkoda tylko, że gra jest taka wtórna.

Dopracowana

Okej, te potrzebne dodatki to: 32 MB RAM, Pentium 200 MMX i karta 3D – niezbyt tani zestawik, ale przecież i tak co jakiś czas trzeba rozbudować komputer, więc dlaczego nie teraz?

Jednak na nieszczęście oryginalność gry nie idzie w parze z grafiką, więc pod atrakcyjnym opakowaniem Terracide to niewiele więcej niż klon *Descent*. Tym, którzy nie znają *Descentów* przypominam, że były to gry, które przejęły znajomy koncept strzelaniny 'w pierwszej osobie' spopularyzowany przez *Doom* i wprowadziły ruch ze swobodą pełnych 360 stopni. Dla pilotującego statek kosmiczny, celem było zniszczenie konstrukcji wroga przez poruszanie się wnętrzami labiryntu komnat i tuneli. Dla osiągnięcia celu należało potem uciec, zanim minął czas na timerze.

Terracide jest podobna, choć nie ma tu końcowej sekwencji ucieczki, a niepotrzebna i króciutka sekwencja walki kosmicznej w stylu *X-Wing* łączy ze sobą poziomy.



Początkowo kusi, by w oszołomieniu dać Terracide bardzo wysokie noty dlatego, że ładnie wygląda. Jednakże, po solidnym pograniu, stwierdzasz że gra jest płytsza od *Descenta*. Jest tu mniej łamigłówek i obiektów do znajdywania, a ustawienia trudności są nieco zbyt łatwe, co z pewnością wpłynie na długotrwałość jej atrakcyjności. Wybór broni dalece przewyższa *Descenta*, odnaleźć i zebrać można 20 jej rodzajów. Na mocnym sprzęcie szczegóły grafiki, włącznie z widowiskowymi wybuchami i odblaskami na płaszczyznach, dorównują wszystkiemu co można spotkać na konsolach.

Inny cel każdej z misji i radykalne różnice w teksturach oraz oświetleniu, dostarczają różnorodnych wrażeń, by gra się nie nudziła. Wkurzający jest jednak brak map.

Na słabszym sprzęcie wygląda nie lepiej od Descenta, ale nie gra się w nią tak dobrze. MATTHEW PIERCE

PC GAMER OCENA

Na dobrym PC jest wizualnie przepiękna. Na słabszym sprzęcie wygląda znośnie, ale jest zabawna.

75%

Air Warrior 2



Wydawca	Interactive Magic
Producent	Kesmai
Dystrybucja	Marksoft
Cena	145.00 zł.
Minimalne Wymagania	486DX/100
	16 MB RAM, Win 95
Rekomendowane	P100, konto CompuServe
Akcelerator graficzny	Nie obsługuje
Karta Dźwiękowa	Wszystkie karty Win95
Tryb Multi-Player	Modem, CompuServe,
	(wkrótce AOL)
Strona WWW	http://www.imagicgames.com
Data Wydania	Już jest





To nie widok Ziemi z 15 kilometrów tylko kilka wysp na Pacyfiku pokazane przez *Air Warrior 2*.

Wierna

Przez jakieś dziwne zawirowanie czasowe zostaliśmy wpuszczeni w symulator lotu, który musi mieć z pięć lat.

Oryginalny *Air Warrior* to kawał historii. Przez ostatnie pięć lat Amerykanie i paru innych ludzi na całym świecie zaciekle zestrzeliwało się 'po kablu', a gra niewątpliwie zyskała status klasyki. I-Magic, przez komercyjne wydanie wersji numer dwa, postanowiła przekazać ten pomysł szerszej publiczności.

Za swą kasę otrzymujesz ponad 100 misji dla samotnego gracza, obejmujących trzy wojny – Pierwszą Światową (jako Aliant lub Niemiec), Drugą Światową (jak wyżej) i Koreańską (miejscowi lub Amerykanie) oraz opcję (chwilową) swego rodzaju bezpłatnej rozgrywki sieciowej przeciwko do 100 innych pilotów. 'Swego rodzaju', ponieważ musisz (aktualnie) należeć do CompuServe, by grać w wersję numer jeden, co kosztuje co najmniej 6 i pół funta za pięć godzin w miesiącu, no i do tego rachunek telefoniczny. Albo możesz należeć do AOL i grać w uproszczonego *Air Warrior* za podobną cenę. Ale szybko z tego skorzystaj, gdyż w najbliższej przyszłości będziesz musiał płacić jeszcze więcej – szczegóły nie są w tej chwili znane.



To mniej atrakcyjny, ale bardziej użyteczny widok na pół ekranu. Ale jest tu całe oprzyrządowanie kabiny.

Aspekt multiplayer, jak można się było spodziewać, wart jest szczególnego omówienia. To takie podniecające zestrzelić paru palantów z USA. Ale po chwili zaczyna to wyglądać gorzej, kiedy odkryjesz, że walczysz przeciw ludziom, którzy nie dość, że w rzeczywistości są zawodowymi pilotami, to w dodatku grają w tę grę już od pięciu lat i są znacznie lepsi od Ciebie. To nie są odrzutowce, w których widzisz, gdzie są przeciwnicy, gdzie rakiety i możesz próbować ich uniknąć. O ile nie będziesz miał oczu dookoła głowy, to ktoś podkradnie się do Ciebie i zestrzeli jak psa... znaczy, chyba, jak latającego psa.

„Ktoś podkradnie się do Ciebie i zestrzeli jak psa."

Więc lepiej potrenuj ostro w misjach na jednego gracza, jeśli zdołasz strawić straszną grafikę – płaskie, pozbawione szczegółów, nie teksturowane krajobrazy z piramidkami wzgórz sterczącymi jak trądzik młodzieńczy. Pewnie będzie się tę prostotę usprawiedliwiać potrzebami rozgrywki sieciowej (ale w takim razie co z *X-Wing vs TIE Fighter*?), lecz dlaczego nie można było podrasować widoku dla rozgrywki na jednego gracza? Model lotu jest jak należy i, sądząc po światowej popularności, taki powinien być. Latanie olbrzymią liczbą samolotów (szczegółowo opisanych w encyklopedii elektronicznej) daje poczucie naturalności i wygody. Być może zmarnowaliśmy kilka dni, ale *Air Warrior 2* wygląda na bardzo zawikłany w porównaniu z praktycznie każdym symulatorem lotniczym ostatnich lat.

Ale wciąż jest jedynym wiernym symulatorem lotu, w który tak wielu ludzi może równocześnie grać 'po kablu' (choć brak tu opcji internetowej). Pod znakiem zapytania stoi to, czy ktoś z umiejętnościami mniejszymi niż 100 Czerwonych Baronów skorzysta z możliwości gry w sieci. STEVE OWEN

PC GAMER OCENA

Okropnie wyglądający, lecz wierny symulator lotu. Trochę zabawy w sieci, ale do samotnej rozgrywki zbyt przestarzały.

61%

Cavewars

Wydawca	Eidos
Producent	Avalon Hill
Dystrybucja	Mirage
Cena	145.00 zł
Minimalne Wymagania	486DX/33
	8 MB RAM
Rekomendowane	P90, 16 MB RAM
Akcelerator graficzny	Nie obsługuje
Karta Dźwiękowa	Kompatybilne z SB
Tryb Multi-Player	Pięciu graczy równocześnie
Strona WWW	http://www.eidos.com
Data Wydania	Sierpień



(Po prawej) Walka. Najgłupsza część gry. (Poniżej) Grafika wygląda nieźle, póki nie stwierdzisz, że nie ma tu animacji ani urozmaiceń.



Zawalona

Podziemna sieć ciemnych, mrocznych sal połączonych cuchnącymi korytarzami. Nocne kluby w Bath? Nie, *Cavewars*!

Czar wiosennego słońca mocno odmienił zespół PC Gamera. Najlepiej na tym wyszedł Steve – to że siedzi przy oknie, zaowocowało piękną czerwienią na jego buźce, która jak nas zapewnia, wkrótce stanie się brązowa. Ale co ważniejsze, każdemu męskiemu członkowi zespołu robi się gorąco pod kołnierzykiem, gdyż imponująca kolekcja młodych dam spaceruje przed naszym oknem w różnych stadiach rozebrania.

W takiej sytuacji miłą wieścią było to, że *Cavewars* oferuje scenerię ciemnych, wilgotnych, podziemnych jaskiń, w których nasze spocone, umęczone ciała znajdą trochę cienia. Niestety, jak na to, bym mógł odczuwać przyjemność, jest tu zbyt wiele drażniących usterek, które czynią rozgrywkę w *Cavewars* nieco zbyt przygnębiającą.

> *„Sama walka nie opiera się już na turach i odwrót jest niemożliwością."*

Oparta na turach gra strategiczna *Cavewars* zaczyna od przedstawienia Ci ośmiu ras do wyboru, a potem pojawia się Twój zamek w losowo wygenerowanej jaskini. Jak w większości gier tego gatunku, Twoja egzystencja zależy bezpośrednio od wydobywania metali i rud, z których będziesz wytwarzać broń. Jednakże, w odróżnieniu od gier, takich jak *Dune II* czy *C&C*, gdzie wydobycie polega na kliknięciu na żniwiarce czy ciężarówce i skierowaniu jej w stronę rudy, w *Cavewars* jest to niepotrzebnie skomplikowane. Na przykład, najpierw musisz wybudować inżyniera, potem przewiercić się przez skałę i w końcu wydobyć rudę. Niby logiczne, ale cały proces zajmuje około 30 tur i trzeba go powtarzać w nieskończoność.

Podobnie jest z powolnie rosnącym zapasem surowców, kiedy zamierzasz zacząć tworzyć armię, ulepszać broń i pancerze oraz ewentualnie wybrać się na wojnę. Jest to nie mniej pracochłonne zadanie od wydobycia, gdyż wszyscy Twoi wojownicy muszą zostać ustawieni w tym samym miejscu, by móc z nich sformować jednostkę bojową.

A bez wyraźnego powodu sama walka nie opiera się już na turach i odwrót jest niemożliwością. Brak jest animacji, gdy obie strony suną ku sobie, by spotkać się pośrodku i zacząć naparzać nawzajem, co wygląda jak bójka na szkolnym boisku. Dodatkowo można wynajdywać zaklęcia magiczne – a ich lista zawiera takie perełki, jak 'Przywołaj Wielkiego Żółwia' i 'Szklany wzrok Sherburna'. Hmmmmm.



Sieć jaskiń jest rozległa i trójwymiarowa, co oznacza, że równie dobrze można wiercić w podłożu, jak i w stropie, by przedostać się do innych jaskiń. Ale to tylko komplikuje sprawy, kiedy Twoi ludzie zaczynają się gubić na różnych poziomach. Szarpane przewijanie i maleńkie okno główne to ostatnie z elementów, które moim zdaniem przetrącają kark *Cavewars*. Wróciłem na powierzchnię, ostro zamrugałem w blasku słońca i ruszyłem do okna z nadzieją znalezienia ciekawszych i oryginalniejszych gierek.

MATTHEW PIERCE

PC GAMER OCENA

Marna grafika i irytujący system sterowania rujnują coś, co mogłoby być niezłą grą strategiczną.

58%

C&C: Counterstrike

Wielu młodych i obiecujących ludzi poległo, żeby tylko dostarczyć Ci te informacje na temat *C&C: Counterstrike.* MARK DONALD

PRZEWODNIK GRACZA



Wyścig Zbrojeń – Kilka cewek Tesli zabezpiecza dostęp zarówno do bazy, jak i do pól rudy.



Skoro sprzedaż *Command & Conquer: Counterstrike* przekroczyła już poziom sprzedaży dowolnego innego tytułu, wydaje mi się, że nadszedł odpowiedni czas ku temu, żeby podać przepis na skończenie poszczególnych misji. Wiele z nich można łatwo ukończyć, będąc po prostu niezłym w te klocki, ale istnieje również kilka takich, które wymagają wybrania i wypełnienia kolejnych kroków specjalnie obmyślonej taktyki. Dzięki temu tekstowi powinno się Wam udać przejść je wszystkie.

Siła jest najważniejsza

Jeśli jesteś wyznawcą powyższej dewizy, w *C&C: Counterstrike* nie może Ci pójść źle. Nasze wielkie zwycięstwa w Internecie udowodniły nam, że tylko taki język przemawia do przeciwników. Kiedy przyjdzie Ci walczyć w powietrzu, na wodzie czy też lądzie, należy używać rozproszonych formacji jednostek. Komputer rozdziela siłę swojego ognia pomiędzy wszystkich przeciwników, dzięki czemu Twoje jednostki są uszkadzane słabo, podczas gdy Ty jesteś w stanie skoncentrować swój ogień na najważniejszych celach i niszczyć je w błyskawicznym tempie. A później możesz powtarzać to i powtarzać... aż do skutku. Pancerny zagon złożony z dziesięciu lub więcej czołgów jest jedną z najsilniejszych formacji w Red Alert (wraz z MIG-ami), a tym, czego potrzebujesz do uzyskania tego celu, jest kilka fabryk maszyn bojowych (aby przyspieszyć budowę) oraz potężny zastrzyk gotówki. Dwie rafinerie rudy na początku są bardzo ważne, po czym jednak warto jest zbudować jeszcze jedną lub dwie, kiedy już poczujesz się bezpieczniej. Zajrzyj do ramki 'Przewodnik budowlańca', która pomoże Ci we właściwy sposób rozwinąć swoją bazę.

MISJE SOWIETÓW

Proving Grounds

(Obszar Testowy)

Masz dość duży obóz, ale nie ma nikogo, kto byłby w stanie otoczyć go opieką. Wystaw jak najszybciej centrum technologiczne, stanowiska SAM-ów i elektrownię. Rozpocznij trenowanie oddziałów grenadierów. Pierwszą grupę piechurów wyślij na północny-wschód. Usłyszysz Tanię mówiącą szyderczym głosem „bye bye". Przełącz radar na ogólne skanowanie, dzięki czemu będziesz w stanie odszukać nową bazę. Twoją jedyną nadzieją będzie zniszczenie Tani za pomocą ciężarówki z rudą. Stracisz prawdopodobnie do dwóch z trzech urządzeń rafineryjnych. Skieruj się na północ w celu dodania do swojego stanu posiadania fabryki urządzeń bojowych. Wyprodukuj czołgi. Trzymaj swoje jednostki na całym terytorium, jako że będziesz atakowany ze wszystkich możliwych kątów. Kiedy już będziesz miał wystarczająco wiele oddziałów, przeprowadź większy oddział czołgów na zachód w celu przejęcia alianckiej bazy, po czym skieruj się na południe półwyspu, żeby przejąć jednostkę produkcyjną. Wybuduj kilka łodzi podwodnych, po czym obserwuj z dużą dozą satysfakcji, jak zatapiają one wrogie niszczyciele.

Besieged

(Okrążenie)

Zapomnij o sabotażyście – będzie on poza Twoim zasięgiem aż do końca misji. Ale skoro będzie on demolował przez cały czas Twoją bazę, musisz bardzo szybko znaleźć sobie jakieś inne miejsce. Na początek wybuduj jak najszybciej jedną ciężarówkę do wydobywania rudy, żeby zwiększyć tempo dopływu gotówki, po czym wyprodukuj cztery łodzie podwodne, dwa transportowce, inżyniera i tak wiele czołgów, ile tylko zdołasz. Załaduj inżyniera i czołgi na transportowce, następnie popłyń na północ, w otoczeniu eskortujących je łodzi podwodnych. Przedostań się pod wieżyczkami z działa-

mi, przerywając tylko na tyle czasu, żeby zniszczyć ostatni niszczyciel w stoczni. Wyląduj swoimi siłami na nabrzeżu i zepchnij obrońców zachodniej bazy. Zrównaj z ziemią wszystko, oszczędzając jedynie jednostkę produkcyjną. Wytwórz nową rafinerię na północny-zachód od fabryki. Sabotażysta skończy w międzyczasie z resztką Twojej bazy na północnym-wschodzie. Wybuduj jeszcze kilka rafinerii, po czym wyprodukuj oddział helikopterów, który rozprawi się z wieżyczkami artyleryjskimi, a czołgi zajmą się resztą.

Mousetrap

(Pułapka na myszy)
Połącz wszystkie jednostki w grupy i formacje. Miotacze płomieni nie przepadają za towarzystwem innych oddziałów, więc utwórz z nich oddzielną grupę. W chwili obecnej nie możesz jeszcze przejąć chronosfery. Skieruj się na północ, do wielkiej komory, po czym skieruj się na zachód, aż dojdziesz do specjalnej chronosfery (rozpoznasz ją, kiedy tylko ją zobaczysz). Wyślij w nią inżyniera, a kiedy ten pojawi się ponownie, poślij go do panelu sterowania za elektrownią i użyj przełączników. Spowoduje to wybuch części chronosfery, dzięki czemu Stavros nie będzie w stanie uciec. Przesuń wszystkich ponownie do wielkiej komory; Stavrosa odnajdziesz na wschodzie. Pogoń go na wschód i północ. Twoi piechurzy z łatwością pokonają wszelki opór, a Twoje pieski będą w stanie zeżreć Greka.

Legacy of Tesla

(Spadek po Tesli)
Nie ryzykuj badania terenów położonych na południe od swojej bazy, gdyż Twoje cudowne czołgi teslowskie zostaną uszkodzone. Zamiast tego — udaj się na zachód. Wybuduj trzy ciężarówki przeznaczone do zbierania rudy, a później wystaw grupę uderzeniową złożoną z trzech rakiet V2, czterech ciężkich czołgów, czołgów teslowskich i inżyniera. Użyj rakiet do zniszczenia wieżyczek przeciwnika z bezpiecznej odległości, po



Wyścig Zbrojeń — Zajmij się centrum technologicznym, żeby przerwać ciągłe bombardowanie nuklearne.

czym zrównaj z ziemią całą zachodnią bazę wroga, z wyjątkiem fabryki i stoczni. Przejmij pierwszy z oszczędzonych obiektów, ale nie ruszaj tego drugiego; jeśli zaatakujesz stocznię, przeżyjesz (albo i nie) atak nuklearny. Wybuduj nową stocznię, po czym wystaw flotę złożoną z czterech lub pięciu niszczycieli oraz kilku transportowców, na których pokłady załaduj czołgi. Baza pocisków nuklearnych znajduje się na drugiej wyspie na południe. Kiedy zostanie zniszczona, zmiażdżenie posterunku przeciwnika położonego na południowym wschodzie nie powinno stanowić jakiegokolwiek kłopotu.

Soviet Soldier Volkov & Chitzoi

(Sowieccy żołnierze Volkov i Chitzoi)
Nie potrzeba jakichkolwiek wskazówek, żeby zwyciężyć w tej misji. Przegrana jest po prostu niemożliwa... Ale żeby być całkiem pewnym, dam Ci radę: pozostaw w spokoju swoje oddziały pancerne, a zmasakrują one wszystko, co tylko pojawi się w zasięgu ich wzroku. Skoncentruj się na prowadzenia dwóch bohaterów ludowych -- Volkova i Chitzoia — poprzez umocnienia przeciwnika. Kiedy zniszczą oni wszystko, co tylko będą mogli, wyślij czołgi, żeby zrobiły porządek z resztą.

Top O' The World

(Koniec Świata)
Pogrupuj swoje jednostki zgodnie z ich typami. W przypadku tej misji szalenie ważny jest czas, jako że jest to bardzo „szybka" misja. Kiedy tylko natkniesz się na siły przeciwnika, powinieneś zaatakować je krzyżowym ogniem trzech grup jednostek. Musisz pamiętać, że czołgi-mamuty regenerują się, tak więc możesz używać ich jako swojego rodzaju tarczy, która osłoni pozostałe Twoje oddziały przed ogniem nieprzyjaciela. W momencie poważniejszego zagrożenia powinieneś wycofać się natychmiast i pozwolić odtworzyć im stan swoich osłon. Kiedy tylko przekroczysz bród, wejdziesz do doliny z kilkoma wieżyczkami położonymi na jej stokach. Dzięki użyciu rakiet V2 powinno udać Ci się je zniszczyć z wystarczająco bezpiecznej odległości. Masz do wyboru kilka dróg: trzy wiodące w górę oraz dwie prowadzące na dół. Jeśli coś pójdzie nie tak na drodze prowadzącej na południe, powinieneś przebić się przez nią za pomocą ciężarówek. Baza jest już blisko, więc powinno się to udać.

Paradox Equation

(Paradoksy)
W czasie trwania tej misji natkniesz ☛

Przewodnik budowlańca

Jeżeli powstrzymasz się od budowania swojej bazy zgodnie ze swoim 'widzimisie', poniższa kolejność rozbudowy powinna pozwolić Ci na uzyskanie siły, z jaką nie poradzi sobie żaden z Twoich sąsiadów. Wybuduj koszary, zanim postawisz fabrykę maszyn bojowych, ponieważ piechota jest najbardziej ekonomiczną z dróg, przy pomocy których można zatrzymać pierwsze ataki sterowanego przez komputer przeciwnika, zanim będziesz w stanie wystawić liczącą się liczbę czołgów. Jeżeli grasz Aliantami, powinieneś również wyprodukować centrum technologiczne, przez co stanie się możliwa produkcja GPS. Warsztatów naprawczych musisz używać bardzo intensywnie, szczególnie w pierwszej fazie misji, kiedy strata czołgów jest bardzo nieprzyjemna. Grupuj swoje czołgi; kiedy jeden z oddziałów odniesie uszkodzenia, należy go wycofać i posłać do warsztatów, podczas gdy drugi oddział będzie kontynuował atak. W trybie gry przeznaczonej dla wielu graczy posiadanie kilku podstawowych fabryk budowlanych oraz silnej obrony przeciwlotniczej jest szczególnie ważnym elementem walki. Dwukliknięcie np. na fabryce maszyn bojowych, spowoduje, że zostanie ona uczyniona głównym budynkiem i to właśnie na niej zostaną skupione wszelkie siły jednostek budowniczych.

1. Rafineria rudy (jeśli jest to konieczne, to również silosy i elektrownie)
2. Rafineria rudy
3. Koszary
4. Fabryka maszyn bojowych
5. Warsztaty naprawcze
6. Rafineria rudy
7. Kopuła radaru
8. Wieżyczki obronne / Cewki Tesli
9. Fabryka maszyn bojowych
10. Pozostałe wybrane przez Ciebie budynki


W ostatecznym rozrachunku, w Red Alert, wszystko opiera się na czołgach.

się na kilka różnych fenomenów, takich jak na przykład ciężkie czołgi strzelające ładunkami elektrycznymi, albo też pojazdy alianckie uderzające z siła czołgów-mamutów. Jednakże na początek musisz wystawić trochę piechoty, która musi zatrzymać atak wrogich piechurów wyposażonych w rakiety. Czołgi wroga blokują dostęp do pola wydobywczego rudy na północ, zaraz za drzewami. Powinieneś wystawić kilka czołgów, jako wsparcie dla swojej ciężarówki, którą powinieneś rozpocząć prace wydobywcze. Sześć ciężkich Tesli powinno wystarczyć do całkowitego zniszczenia bazy umieszczonej na zachód od Twojej; kiedy już to zrobisz, powinieneś udać się na północ. Przygotuj sobie inżynierów, dzięki czemu będziesz w stanie przejąć stocznię. Trzy transportowce wypełnione czołgami powinny Ci wystarczyć do przełamania obrony nabrzeża wyspy, ale nie wolno Ci niszczyć chronosfery. Przeprowadź czołgi pomiędzy płotem z drutu kolczastego przez wskazywanie kursorem 'ruchu' miejsc jego połączeń, a później przejmij przy pomocy inżynierów wyżej wymieniony obiekt.

Nuclear Escalation

(Wyścig Zbrojeń)

Nie uruchamiaj budowy bazy na miejscu, z którego rozpoczniesz misję. Skieruj się na wschód i zatrzymaj się na drodze wzdłuż łatwiejszej w obronie pobliskiej doliny. Wybuduj swoją bazę pomiędzy dwoma polami wydobywczymi rudy, dzięki czemu nie będziesz cierpieć na brak gotówki. Trochę pieniędzy znajdziesz również w kościele położonym na południowym zachodzie. Wystawienie na północy kilku Tesli, pozwoli Ci na zablokowanie północnego wejścia na pole wydobywcze. Na razie zignoruj zachodni posterunek nieprzyjaciela, a skoncentruj się na blokowaniu ataków nuklearnych z północy. Zniszcz bazę uderzeniem z zachodu, używając rakiet V2 do niszczenia wieżyczek (grupa trzech pocisków powinna bez większych problemów zniszczyć wieżyczkę w pojedynczym nalocie). Przeprowadź tam również swoje czołgi. Centrum technologiczne znajduje się w północno-wschodnim rogu bazy. Żeby wygrać, będziesz musiał zrównać wszystko z ziemią.

MISJE ALIANTÓW

Sarin Gas 1: Crackdown

(Gaz Sarin 1: Włamanie)

Nie zajmuj się centrum radarowym. Użyj stawiaczy min, żeby odciąć dojazd do swojej bazy, a później zajmij się w podobny sposób drogami na północy i na południu. Utrzymuj je ciągle w stanie zaminowania, co spowoduje, że konwoje ciężarówek nieprzyjaciela będą skazane na zagładę. Ale, na wszelki wypadek, patroluj drogi za pomocą kilku lekkich czołgów. Kiedy zaatakujesz bazę przeciwnika, krytyczną sprawą jest zniszczenie jego cewek teslowskich. Uderz w południowo-wschodni fragment bazy i zrównaj z ziemią wszystko, co tylko tam znajdziesz. Przeprowadź swoje oddziały na północ, do następnej sekcji bazy, po czym skieruj się na wschód mapy. Ściana jest broniona przez stanowiska rakiet V2, które jednak znajdują się poza zasięgiem Tesli. Przebij się przez ścianę i zniszcz wszystkie stacje zasilające, znajdujące się za nią. Kiedy tylko cewki zostaną wyłączone, poślij grupę swoich jednostek w celu zniszczenia najpierw ich, a później również reszty bazy.

Sarin gas 2: Down Under

(Gaz Sarin 2: Upadek)

Pogrupuj swoje jednostki. Użyj szpiega w celu użycia panelu kontrolnego, co spowoduje wysadzenie w powietrze wieży ogniowej, a później poślij go na północ, aż do następnej tablicy sterującej. Teraz z kolei przeprowadź go na południe i dokonaj infiltracji fabryki maszyn bojowych. Twój agent zniknie z ekranu, po czym pojawi się ponownie na wschodzie. Przejmij ponownie nad nim kontrolę i poślij go do następnego panelu sterowania, po czym pozostaw go samemu sobie, żeby czekał na następne instrukcje. Przeprowadź na wschód swoją piechotę, po drodze zabijając psy wartownicze oraz przeciwników wyposażonych w granaty, poprzez wysadzenie w powietrze znajdujących się w pobliżu beczek. Cztery psy muszą zostać zgładzone, zanim szpieg będzie mógł kontynuować wykonywanie swojego zadania. Poślij go na północ, żeby użył kolejnego panelu, a w tym czasie odkryje on jeszcze dwie, wyłączone cewki teslowskie. Kiedy dotrą tam czołgi-mamuty, pozwól im na oddanie trzech strzałów, po czym przełącz panel. Uaktywnione urządzenia i czołgi wyniszczą się nawzajem. Wyślij pana Bonda na południe, do kolejnej tablicy rozdzielczej. Dwie cewki usmażą wszystko, co tylko znajdzie się w ich zasięgu, ale – co ciekawe – niszczyć będą Twoich wrogów. Szpieg może kontynuować swój marsz na południe, aż dotrze do więzienia, skąd będzie w stanie uwolnić Tanię. Kiedy wpadnie ona w szał, poprowadź ją najpierw na wschód, a później na północ do dwóch wież ogniowych. Wyślij szpiega pomiędzy wieżami i doprowadź do kół czołgu-mamuta. Trzymaj się



Włamanie – Zaatakowanie tej, podatnej na zniszczenie, wschodniej ściany, pozwoli Ci na dostanie się do elektrowni.

od niego w pewnej odległości, gdyż zniszczy on wszystko na swojej drodze.

Sarin gas 3: Controlled Burn

(Gaz Sarin 3: Wypalanie)
Zbadaj ukształtowanie terenu przy użyciu szpiega. Zapakuj swoje oddziały piechoty wyposażonej w rakiety na transporter opancerzony, po czym unikając patrolującego okolicę czołgu-mamuta przejedź z nimi do wschodniej bazy. Wjedź tam aż do rogu, wyładuj piechotę i, za pomocą opróżnionego pojazdu, spróbuj zmiażdżyć tak wielu wrogich piechurów, jak tylko zdołasz. Wysadź w powietrze beczki i okalecz tak wiele stacji zasilających, jak tylko będziesz w stanie. Dwa lekkie czołgi będą w stanie zniszczyć wszystkie cztery stanowiska cewek Tesli z bezpiecznej doliny. Umieść swoją jednostkę konstrukcyjną w miejscu znacznika. Reszta przeciwników czai się na południowym zachodzie. Wybuduj około sześciu jednostek artylerii, które będą towarzyszyć oddziałom Twoich czołgów. Działa ustaw na wzniesieniu w pobliżu południowo-zachodniej wrogiej bazy. Czołgi będą musiały skoncentrować się jednak najpierw na zniszczeniu czołgów-mamutów, po czym dopiero możliwe będzie rozpoczęcie ostrzału artyleryjskiego elektrowni przeciwnika. Przygotuj czołgi, zniszcz cewki teslowskie, po czym poślij inżynierów w celu przejęcia laboratoriów.

Fall Of Greece 1: Personal War

(Upadek Grecji 1: Osobista Wojna)
W tej misji musisz się naprawdę spieszyć, jako że przeciwnik szaleje. Skieruj się na północ, unikając znajdującego się tam czołgu-mamuta. Udaj się później za cywilem na zachód, a kiedy dotrzesz do bazy, rozpęta się piekło. Zabierz apteczkę, jeśli jest Ci konieczna, albo uciekaj gdzie pieprz rośnie, zanim baza zostanie zbombardowana. Kiedy przybędą posiłki, powinny być one wystarczające do zlokalizowania ścigających Cię przeciwników oraz dwóch czołgów-mamutów. Ciągnij dalej w kierunku południowo-zachodnim, niszcząc po drodze snajperów siedzących pomiędzy drzewami. Przy brodzie pozostaw swemu losowi grupę ostrzeliwanych przez cewki Tesli spadochroniarzy, podczas gdy będziesz prowadzić Tanię, która ma za zadanie zniszczyć elektrownię na tyłach przeciwnika. Odesłanie pozostałych Ci jeszcze czołgów do miejsca, w którym rozpocząłeś bitwę, powinno odciągnąć również irytujące pojazdy przeciwnika. Skieruj się na północ, przez most, aż zobaczysz i zniszczysz beczki, paląc równocześnie ulepszony czołg-mamut. Teraz zmień kierunek na południowo-zachodni, po czym po chwili udaj się na północ, do bazy. Użyj Tani do zniszczenia beczek, co powinno pozwolić na zablokowanie cewek teslowskich, podczas gdy pozostałe siły wsparcia powinny zająć się zniszczeniem pozostałych punktów oporu. Teraz pozostaje tylko zapewnić bezpieczeństwo Stavrosowi.

Fall Of Greece 2: Evacuation

(Upadek Grecji 2: Ewakuacja)
Użyj dżipów zwiadowczych albo lekkich czołgów do rozpoznania terenu i odszukania wiosek znajdujących się w pobliżu. Jedna z nich znajduje się na południu, druga na wschodzie, kolejna na południowym zachodzie, a ostatnia jest na zachodzie, zaraz za mostem. Nie ma konieczności atakowania jej całej – wystarczy użyć zmasowanej siły czołgów w celu przejęcia tylko jej centrum. Jak długo to robisz, tak długo biegający mieszkańcy wioski zapewniają bezpieczeństwo Twojej bazie. Wyspa znajduje się na północnym wschodzie, ale ma ona tylko jedną plażę, na południowym zachodzie, zaraz naprzeciwko bazy. Wybuduj flotę czterech lub pięciu niszczycieli i poślij je na polowanie na pływające w pobliżu łodzie podwodne. Kiedy pozbędziesz się tego zagrożenia, dokonaj bombardowania wrogich budynków, tak aby pozbyć się ich z nabrzeża. Twoje czołgi powinny utrzymać strefę lądowania, podczas gdy Ty będziesz ładować cywilów na transportowce. Są one pokolorowane odpowiednio do barw poszczególnych wiosek. Upewnij się jednak, że wspierasz je transportowcem zapełnionym czołgami, jako że w czasie lądowania na wyspie grupa spadochroniarzy postanowi urządzić Ci ostatnią niespodziankę. Ooops.

Siberian Conflict 1: Fresh Tracks

(Konflikt Syberyjski 1: Nowe Drogi)
Pierwsze dwadzieścia minut misji jest krytyczne dla jej powodzenia. Po upłynięciu tego czasu konwoje będą przybywać bardzo często i szybko, tak że będziesz mieć czas tylko na reagowanie na nowe zagrożenia. Wybuduj nową ciężarówkę wydobywczą, stawiacz min i czołgi. Zatrzymaj konwoje poprzez odcięcie mostu oraz zaminowanie kluczowych dróg. Wyślij w teren dżipy zwiadowcze i czołgi oraz rozpocznij loty patrolowe helikopterami. Rozpoczynając od mostu znajdującego się na północnym-zachodzie połóż pola minowe. Zaminuj również drogę prowadzącą od Twojej bazy w kierunku południowego-wschodu, jako że właśnie z tego kierunku przybędzie pierwszy z konwojów. Rozłóż również miny wokół drogi wchodzącej do Twojej bazy od południowego-zachodu, gdyż tutaj pojawią się czołgi-mamuty i szósty z kolei konwój. Powinieneś również w kilku miejscach uszkodzić mosty znajdujące się na północnym- i południowym-wschodzie, przez co ograniczysz trasy przeciwników tylko do drogi wiodącej bezpośrednio ze wschodu. Zaminuj również tę trasę, podobnie jak robiłeś to z poprzednimi drogami. Droga na północnym-wschodzie, w pobliżu wrogiej bazy, jest trasą, jaką przybędzie siódmy konwój. Powinieneś ją również zaminować lub też przynajmniej zorganizować komitet powitalny, złożony z lekkich czołgów. Uważaj na pudła, jakie pozostawiają po sobie ciężarówki przeciwnika – nie są to żadne wzmocnienia, tylko ładunki nuklearne.


Mrowcza misja 1 – Zaminuj północne, wschodnie i południowe wejście do bazy.


Mrówcza misja 1 — Użyj brodu umieszczonego w północno-wschodnim rogu bazy, żeby dostać się do wioski.

Siberian Conflict 2: Trapped

(Konflikt Syberyjski 2: W pułapce)
Zniszcz dwa mosty prowadzące na wschód, kiedy tylko będziesz w stanie to zrobić. Zaminuj i ustaw wieże obronne przy pozostałych trasach wiodących do Twojej bazy. Na planszy znajdują się dwa posterunki przeciwników: jedna główna baza, wielka, chroniona przez cewki teslowskie i druga, mniejsza, znajdująca się na wschodzie. Wyślij siły uderzeniowe w celu zniszczenia mniejszej, po czym skoncentruj się na odcięciu dostaw drugiej. Pozostaw kilka czołgów na wschodzie, żeby zniszczyły most, później zaminuj drogę i poczekaj na pojawienie się trzech konwojów. Pierwszy z nich zostanie skierowany bezpośrednio ku sercu Twojej bazy, tak więc zmiażdż ich bez litości. Drugim będzie grupa ciężarówek pędzących z południa na północ – połóż na ich trasie kilka dodatkowych min, a to powinno załatwić całą sprawę. Wyeliminuj ciężarówki na północy, po czym przebij się przez pole wydobywcze rudy na wschód. Kiedy już zniszczysz ciężarówki, udaj się w kierunku ich bazy i zniszcz ją. Elektrownie znajdują się na południu i są w zasięgu bombardowania z plaży.

Siberian Conflict 3: Wasteland

(Konflikt Syberyjski 3: Utracone ziemie)
Nic specjalnie wydumanego, wystarczy wymazać Sowietów z powierzchni planszy. W tym przypadku możesz wypełniać standardowy plan rozbudowy bazy, wystaw kilka ciężarówek wydobywczych i wielką siłę czołgów żeby zmiażdżyć bazę wroga. Złoża rudy wyścielają całą mapę, szczególnie na południu i na wschodzie. Główna baza wroga znajduje się w centrum, a mniejsza na południowym-zachodzie. Za przejęcie wschodniego pola roponośnego można dostać dodatkową pochwałę. Zwycięstwo jest zapewnione.

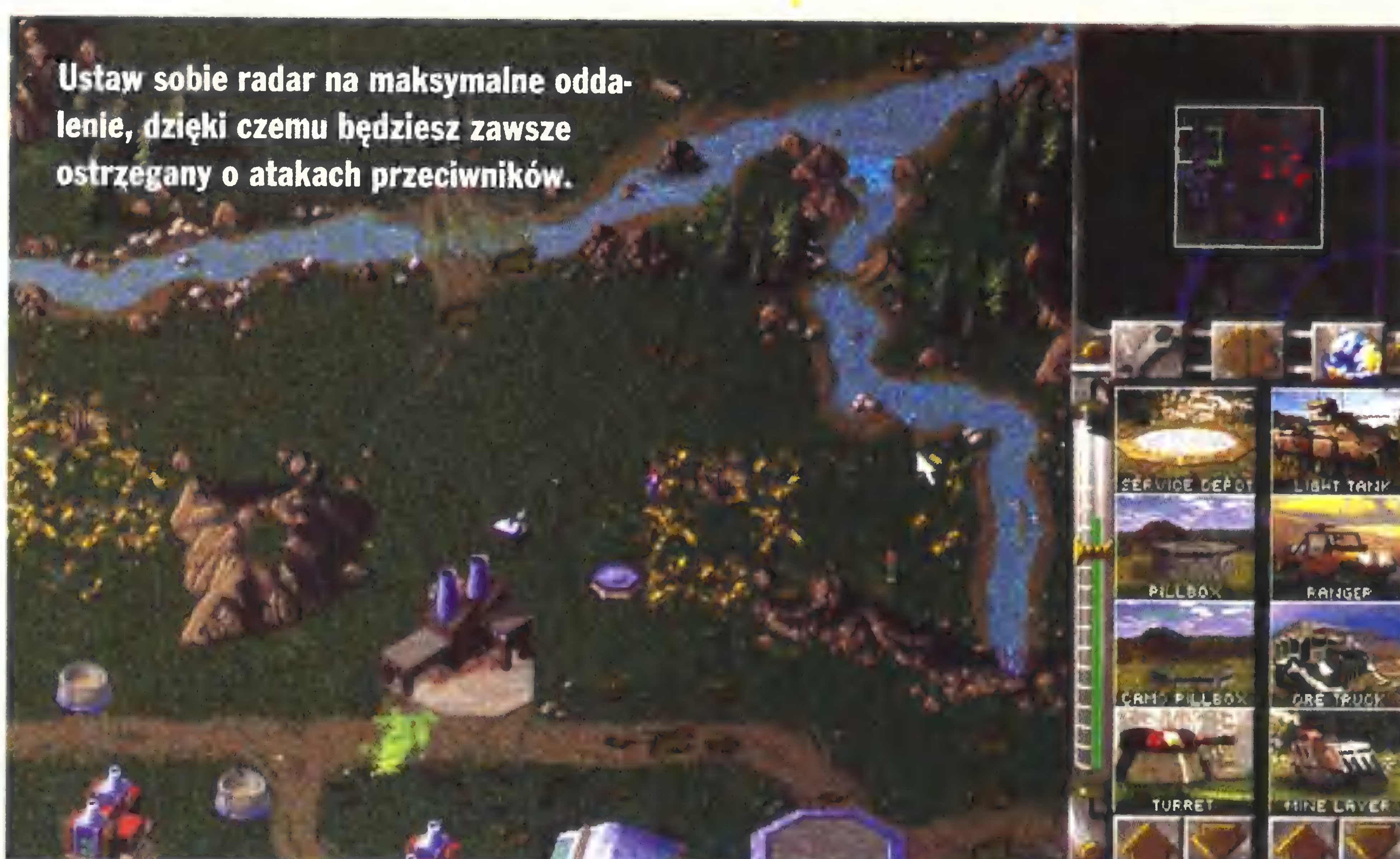
KAMPANIA 'IT CAME FROM RED ALERT'

Jak zapewne wiecie z recenzji z poprzedniego miesiąca, Counterstrike pozwala na zagranie sobie w już nie tak całkiem tajną, 'mrówczą' kampanię. Autorzy gry nawiązali w tej jej części do znanego niskobudżetowego, starego filmu science-fiction pod tytułem 'It Came From Desert' ('To przyszło z pustyni'), w którym ludzkość została zaatakowana przez gigantyczne, zmutowane mrówki.

Naciśnij więc lewy klawisz [Shift] i kliknij na okrągłym głośniczku w górnym prawym ekranie menu. Teraz zostało Ci tylko przygotować się na bitwę rodem z filmu klasy B, w którym mrówki zjadają czołgi...

Ant Mission 1

(Mrówcza misja 1)
Uciekaj ze wszystkimi swoimi siłami na północ, po czym na drugiej z kolei drodze skręć na wschód i przygotuj się do skrzypiąco-pełzającej walki. Naprawiaj tylko niezbędne urządzenia i systemy (zostawiaj takie, jak na przykład radar). Najdogodniejsze pole rudy jest umieszczone na południe od bazy, ale jest jeszcze kilka na zachodzie i północnym zachodzie. Wybuduj jeszcze dwie ciężarówki wydobywcze – tak szybko, jak to tylko będzie możliwe. Zastosuj technikę informowania o zagrożeniu od strony zabójczych insektów: rozprosz swoją piechotę (klawiszem [X]), po czym rozkaż im wszystkim przejście w stan warty (klawisz [G]). Wybuduj dwa ustawiacze min i poślij jeden z nich, żeby zabezpieczył dojścia do bazy. Skonstruuj dżipy zwiadowcze i rozkaż im eskortować ciężarówki wydobywcze – dla



Ustaw sobie radar na maksymalne oddalenie, dzięki czemu będziesz zawsze ostrzegany o atakach przeciwników.

wielkich mrówek zjedzenie ich to prawdziwa kaszka z mleczkiem. Musisz rozsypać tyle min na podobieństwo konfetti, żeby zatrzymały owady na co najmniej trzydzieści minut, dzięki czemu powinieneś mieć wielki oddział wojska, który będzie w stanie obronić radar. Jeśli czujesz się wystarczająco silny, sprzedaj rafinerię rudy pod koniec tej misji i przygotuj się na następną.

Ant Mission 2

(Mrówcza misja 2)

Ustaw jednostkę konstrukcyjną daleko na północnym wschodzie od swojej bazy, w pobliżu rzeki, na niewielkim, wolnym od rudy fragmencie powierzchni. Zaraz obok wybuduj rafinerię rudy, dzięki czemu trasa Twoich ciężarówek wydobywczych zostanie skrócona do minimum. Zapomnij na razie o mostach, postaraj się zebrać wszystkich cywilów. Wybuduj transporter i podkradnij się nim pomiędzy mrówkami w pobliże wschodniej wioski. Nienormalnie wielkie mrówki są również dość głupawe i tępe, dzięki czemu możesz odwrócić ich uwagę za pomocą dżipa. Wypełnij swoją misję zbierając cywilów, po czym spotkaj się z amfibią na północnym-zachodzie. W południowo-wschodnim rogu samotny zwiadowca, jeśli tylko zdoła się tam przedostać, może odnaleźć sporą ilość skrzyń z pieniędzmi. Teraz możesz wybudować kilkanaście czołgów. Druga wioska jest na północy, za mostami. Rozkaż swoim pancernym oddziałom związać w walce mrówki, podczas gdy transporter opancerzony przedostanie się na wschód i, przez bród, przedostanie się do wsi. Rozkaż kilku czołgom powstrzymywać mrówki, podczas gdy pozostałe zniszczą mosty.

Ant Mission 3

(Mrówcza misja 3)

Przeprowadź jednostkę konstrukcyjną trochę na zachód i uruchom ją w pobliżu pola wydobywczego rudy. W pobliżu, na północy, znajduje się zarówno gniazdo mrówek, jak i całkiem bogate złoża rudy. Otocz gniazdo oddziałem piechoty i rozkaż im przejść w tryb warty. Jeśli tylko jakakolwiek wielka mrówka postanowi wystawić głowę z gniazda, to natychmiast ktoś ją odstrzeli. Kiedy tylko będziesz w stanie, przeprowadź tam transportery i obsadź nimi wygodnie piechotę, po czym zagazuj gniazdo. Wybuduj oddział uderzeniowy czołgów. Na południowy zachód od Twojej bazy, za dwoma brodami, znajduje się kolejne gniazdo. Wyślij tak kilka czołgów, żeby mrówki miały co robić. Dzięki temu Twoja baza będzie bezpieczna przez resztę gry. Teraz przyszedł czas na ruszenie na północ, a później na obejście mapy przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Na planszy znajduje się siedem gniazd. Wybuduj sporo czołgów i atakuj całą ich siłą, starając się dać również szansę inżynierom na pokazanie, co też oni potrafią. Najtrudniejszy jest odległy kraniec mapy; najprawdopodobniej będziesz musiał poświęcić kilku ludzi, żeby tylko go zdobyć.



Mrówcza misja 4 – Oczywiście nie dysponowaliśmy tak wielką liczbą żołnierzy. Ten efekt jest niezbyt fortunnym efektem ubocznym kartografii C&C.

Ant Mission 4

(Mrówcza misja 4)

Nie poruszaj się. Ustaw wszystkich swoich żołnierzy w grupy i formacje (klawisz [F]). Kluczem do zwycięstwa w tej misji jest skuteczne używanie wybuchowych beczek oraz umiejętne zastosowanie ognia krzyżowego. Ustaw swoje oddziały w taki sposób, który pozwoli im na równoczesne strzelanie, po czym użyj jakiegoś biedaka jako przynęty na mrówki, kogoś, kto wciągnie za sobą, jedna po drugiej, wszystkie mrówki w strefę ognia. Nigdy nie atakuj czerwonych mrówek od przodu, zbliżaj się do nich raczej z boku. Jeżeli strzelisz do nich pierwszy, zwykle uciekną. Włączniki światła znajdują się w drugim na południe korytarzu, na zewnątrz głównego pomieszczenia. Na północ od tego pomieszczenia znajduje się pokój pełen pełzających mrówek i ich kokonów. Jeden człowiek może je wszystkie wybić. Pozwól przejść patrolującej obszar mrówce, po czym skieruj się na północ i zniszcz napotkane tam beczki. Wszystkie pojemniki są wypełnione gazem, dzięki czemu będziesz w stanie zaoszczędzić sobie sporo wysiłku. Teraz pojawi się czołg-mamut, budząc ogólny aplauz. Pojazd tego typu jest w stanie zregenerować do 50% swoich uszkodzeń, tak więc teraz on może zająć się właściwym wybijaniem przeciwników. W ostatniej komorze, Królowa mrówek (która również jest się w stanie regenerować), czeka na Twoje pojawienie się. Żeby ją pokonać, będziesz potrzebować czołgu-mamuta i kilku innych jednostek. Kiedy ją zabijesz, oznaczać to będzie koniec kampanii. PCG



Mrówcza misja 3 – Zablokuj wejścia do swojej bazy zabójczymi ścianami wieżyczek obronnych.

Pilnuj się przez cały czas. Mrówki mogą się wyłonić z gniazda w dowolnym momencie.

Red Alert: Counterstrike uzyskał w ostatnim wydaniu _PC Gamera Po Polsku_ znaczek 'Gry Rekomendowanej' oraz ocenę 87%.

MDK

PRZEWODNIK GRACZA

Pierwsze trzy poziomy już są za nami. Spadochron ślizgowy już dla nikogo z nas nie jest czymś tajemniczym. Podobnie zresztą jak i hełm celowniczy. Ale wciąż nie możesz przedostać się dalej? W takim razie rób to, co poleci Ci druga część prezentowanej przez *PC Gamera Po Polsku*, solucji do *MDK*...



Ten nieprzyjemnie wyglądający gość jest twardy. Użyj kilku granatów albo kodów oszustw.

Wskazówki dla snajpera

Pamiętaj, że używanie myszki jest znakomite w trybach takich, jak strzelanie snajperskie i bombardowanie, gdzie zapewnia ono najlepszą z możliwych, a zarazem szybszą metodę celowania, niż używanie klawiszy. Również uniki, szczególnie w trybie snajperskim, są znakomitą możliwością, dzięki której możesz, nie wychodząc z trybu snajperskiego, uniknąć gwałtownej śmierci.

Po zaprezentowanym w zeszłym miesiącu wielkim pakiecie wskazówek, powinieneś znajdować się w pobliżu zakończenia do Świata Trzeciego. Powinieneś już również osiągnąć mistrzostwo we wszelkich umiejętnościach, jakimi powinieneś się wykazać w celu ukończenia gry. Wszystkie możliwości sterowania powinny być już dla Ciebie jasne, a może nawet zacząłeś już myśleć w stylu *MDK*. Nie powinno być również dla Ciebie zaskoczeniem to, że gra staje się teraz bardzo trudna i nie tak delikatna, jaka była w poprzednich, 'wprowadzających' poziomach. Ale nie pękaj! W 'Grze na Faul', na stronie 90 jest pierwsza, podstawowa porcja oszustw do tej gry, a sposób na przejście ostatnich poziomów gry został przedstawiony poniżej. Nie jest to wprawdzie wypisanie kolejnych czynności, jakie muszą zostać wykonane w celu zakończenia każdej z aren, ale wszystko co nie zostało tutaj napisane powinno już być całkiem oczywiste (jak, na przykład, zastrzelenie strażników). Jeżeli nie ma jakiegoś specjalnego sposobu na zabicie przeciwnika, zostawiamy tę czynność Twojej inteligencji. Albo Twojemu karabinowi.



ŚWIAT 3, CIĄG DALSZY

Arena 5

Zniszcz dwa działka wartownicze w trybie snajperskim z zakątka w pobliżu platformy wejściowej. Później wskocz na niebieską trójkątną platformę i zestrzel latającego wartownika granatami snajperskimi. Zeskocz na podłogę i zbierz ogłupiający wzmacniacz, po czym ponownie wejdź do czerwonej jaskini i podążaj przejściem do zielonej platformy. Zniszcz roboty, po czym idź aż do podstawy strzałki. Udaj się w kierunku, w jakim wskazuje strzała i przeskocz na żółtą platformę. Z tego miejsca przeskocz do niebieskiego wyjścia. Jeśli do tego czasu nie zniszczyłeś latającego strażnika, to teraz możesz spodziewać się jego przybycia.

Arena 6

Na samej górze stoku przełącz się na tryb snajperski i zdejmij wszystkich widocznych strażników. Następnie strzel raz w stanowisko działek i poczekaj aż się obróci. Kiedy przód stanie się widoczny, strzel w głowę operatora. Idź naprzód, po czym wejdź na wierzch wentylatora. Kiedy pojawią się latające automaty bojowe, poczekaj aż zwolnią żeby zakręcić, po czym zestrzel jeden z nich pojedynczym strzałem w głowę. Kiedy spadnie, zabierz jego latający ślizg.

Arena 7

Strzel w szybę, po czym rzuć granat, żeby zniszczyć większość z automatów. Kiedy zobaczysz obiekt złożony z trzech punktów, strzelaj w niego, aż zacznie się obracać, a drzwi się otworzą. Kiedy dotrzesz do konstrukcji obcych strzeżonej

przez dwóch skaczących strażników, zabij ich, a później strzelaj w lewą przednią stronę konstrukcji, aż ta zacznie pękać. Powtórz to również z prawą częścią, po czym strzel w środek, żeby dostać się do wyjścia.

Arena 8

Ta akurat jest bardzo prosta. Ukradnij latający ślizg i zacznij strzelanie. Gęste strzelanie.

Arena 9

Zabierz wzmacniacz ze znajdującego się po prawej pomieszczenia, po czym wejdź na teren głównego bossa tego świata. Strzelaj do psów aż do czasu, kiedy kręcące się okno zacznie zwalniać. Kiedy tak się stanie, załóż hełm snajperski i strzel w jeden z czerwonych przycisków. Pozostałe zaczną natychmiast strzelać do Ciebie, więc przygotuj się na wykonywanie uników. Zdejmij hełm i znów strzelaj do psów, aż do czasu ponownego zwolnienia okna. Powtarzaj cały proces aż do momentu, kiedy wszystkie cztery przyciski będą zniszczone, a spowoduje to również zakończenie tego świata.

ŚWIAT CZWARTY

Arena 1

Zleć na dół, po czym obróć się dookoła swojej osi. Ustaw się ponad lodem, po czym zeskocz w dół. W czasie spadania zniszcz wielkiego strażnika, po czym ukradnij narty w celu ukończenia tego poziomu.

Arena 2

To jest obszar jazdy na nartach. Za wszelką cenę unikaj nart.

Arena 3

Strzel w konsolę, żeby przywołać statek. Zniszcz strażników, po czym wejdź do środka statku i przygotuj się do wykonania nalotu bombowego. Pamiętaj żeby użyć tutaj sterowania za pomocą myszy, dzięki czemu zniszczenie tego wszystkiego w co będziesz celować będzie



łatwiejsze. Zniszcz tak wiele obiektów, jak to tylko możliwe. Po tym wszystkim zniszcz barak, dzięki czemu uzyskasz ogłupiacz. Najlepiej użyć go w pobliżu wyjścia z jaskini, gdzie koncentracja wrogów jest największa.

Arena 4

W czasie jazdy na nartach postaraj się zebrać wszystkie dziesięć elementów, dzięki czemu dostaniesz na końcu dodatek. Wsparcie w stylu Earthworm Jima będzie zrzucać na głowy obcych straszaki, co wydaje się całkiem przydatną możliwością. Wspomniany powyżej dodatek zostanie dostarczony przez przelatujący w pobliżu statek — musisz skoczyć, żeby go otrzymać.

Arena 5

Zleć w dół, zdejmując po kolei wszystkie automaty, kiedy tylko się one pojawią. Na rufie łodzi podwodnej znajdują się granaty snajperskie, wprost idealne do zniszczenia strażników. Kiedy pojawi się czołg, wskocz do wnętrza łodzi podwodnej i zniszcz go z tego miejsca w trybie snajperskim. Zabij pozostałych strażników, po czym odszukaj ładunek nuklearny, po czym użyj go, żeby otworzyć drzwi w łodzi podwodnej. Wrzuć granaty do przewodu powietrznego, żeby zniszczyć kapsułę, po czym wleć na górę przy użyciu wentylatora.

Arena 6

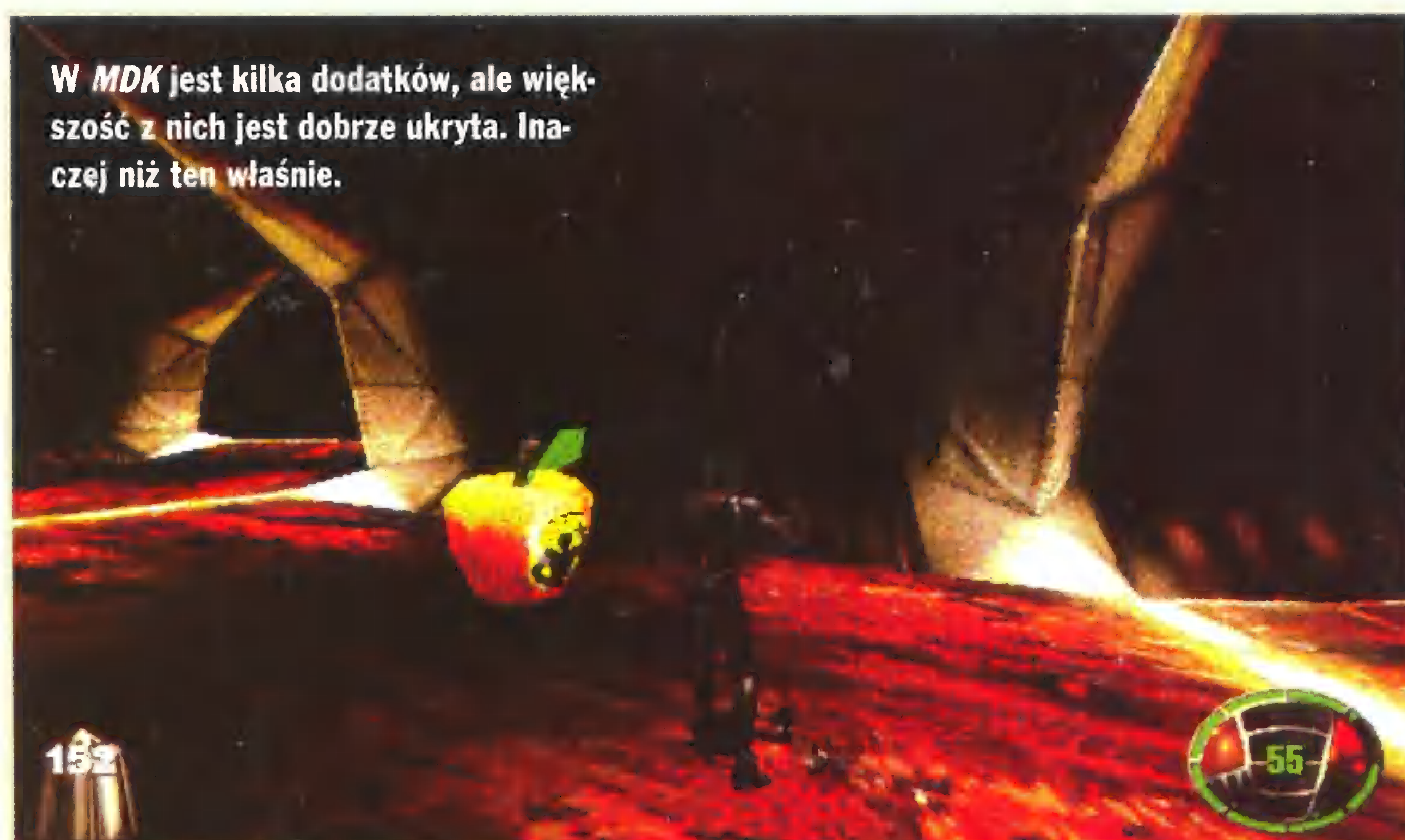
Na początek zniszcz generator strażników, po czym samych wartowników i znajdujące się w pobliżu pudła, żeby dostać kilka dodatków. Użyj granatów lub sztuczki z lataniem w celu zniszczenia stanowiska dział bądź też po prostu zniszcz je ogniem z karabinu, po czym wleć przewodem powietrznym do następnej areny.

Arena 7

Kolejny poziom poświęcony zjazdom narciarskim. Znowu powinieneś zebrać wszystkie dziesięć elementów, w zamian za co na końcu otrzymasz wzmacniacz. W prawym odgałęzieniu znajdziesz lepszą wersję karabinu maszynowego.

Arena 8

Wleć w powietrzne turbulencje i zabierz ulepszoną wersję karabinu maszynowego. Kiedy będziesz w powietrzu, ostrzelaj statek kosmiczny wroga, po czym zleć na dół, żeby zebrać spadające dodatki. Przebiegnij do następnej strefy, zniszcz wskrzeszacz, żeby uzyskać kolejny, odstraszający przeciwników, wzmacniacz. Zabierz go, po czym wejdź do ostatniego pomieszczenia tej areny. Główny przeciwnik będzie w Ciebie rzucał bombami, tak więc musisz wciąż dokonywać uników oraz zniszczyć skrzynię znajdującą się po lewej stronie pomieszczenia. Znajdziesz w niej holo-



W *MDK* jest kilka dodatków, ale większość z nich jest dobrze ukryta. Inaczej niż ten właśnie.



gram odciągający przeciwników. Użyj go, żeby zająć tym przeciwnika, po czym rozwal resztę pudeł, aby zebrać ich zawartość. Stań przed wrogiem, po czym rzucaj granatami, aż go zabijesz. A w ten sposób, jest to dość proste. Teraz pora udać się do... Świata Piątego.

ŚWIAT PIĄTY

Arena 1

Wejdź do trybu snajperskiego, po czym poczekaj na pojawienie się przelatującego w pobliżu statku-matki. Prześledź jej ruch, następnie zniszcz jej kapsuły strzelnicze po obydwu bokach, dzięki czemu spowodujesz jej katastrofę. Wyłącz hełm snajperski, po czym wejdź na arenę. Zniszcz strażników po czym wbiegnij na rampę po prawej, gdzie znajdziesz tajną pozycję snajperską i hologram odciągający przeciwników. Zniszcz automat alarmowy widoczny za drzwiami śluzy, strzelając przez szczelinę, po czym ponownie przedostań się na arenę. Przybędzie statek z uzupełnieniem, ale również pojawią się dwa automaty. Zniszcz je i zestrzel statek, żeby uzyskać bombę atomową. Przy jej użyciu rozwalisz drzwi.

Arena 2

Kiedy już przeskoczysz ponad krawędzią przejścia, zatrzymaj się przy wejściu do tunelu i przełącz się na tryb snajperski. Odszukaj skrzynię przy drugim końcu tunelu, po czym zniszcz ją, co spowoduje również uszkodzenie strażnika znajdującego się w pobliskim zakątku. Wbiegnij do tunelu, zabierz granaty snajperskie, po czym znowu załóż hełm i użyj ostatniego nabytku w celu zniszczenia strażnika znajdującego się po drugiej stronie areny. Kiedy już tego dokonasz, przedostań się do miejsca, w którym przebywała Twoja ostatnia ofiara, po czym zabierz znajdujący się tam wzmacniacz karabinu maszynowego i użyj go w celu zniszczenia powietrznej kanonierki znajdującej się w centrum widocznego nieba. Kiedy pojawi się transportowiec, strzel w szklaną kopułę, żeby zabić jego kierowcę, po czym użyj ognia karabinowego w celu przesunięcia wraku w kierunku żółtego panelu na podłodze. Spowoduje to zdezaktywizowanie się pola siłowego i pozwoli Ci wyjść.

Arena 3

Kiedy zobaczysz technika znajdującego się za szybą, przełącz się na tryb snajperski, po czym roztrzaskaj ekran. Strzelaj ciągle w technika do czasu aż ten, przewracając się, przestawi przełącznik. Strzelaj w kapsuły dział statku, a kiedy je zniszczysz, przebiegnij na przód statku, załóż hełm oraz wyceluj i zabij znajdującego się w sterówce pilota. Statek spadając przebije się przez ściany tej areny — wybierz drogę wiodącą w lewo, żeby dostać się do kolejnego pomieszczenia.

Arena 4

Strzelaj w wirującą kulę aż spadnie i rozbije się o podłogę, po czym pruj ze swojego karabinu jak szalony kiedy będziesz skakał. Ostatni technik umierający po katastrofie spowoduje otwarcie się wyjścia.

Arena 5

Zaraz w wejściu przejdź do trybu snajperskiego, po czym zniszcz automat alarmowy i śpiącego strażnika. Przebiegnij przez drzwi po prawej i użyj hologramu odciągającego przeciwników. Później zabij latającego strażnika, odszukaj bombę atomową i granaty, po czym wydostań się kolejnym wyjściem. Zniszcz wskrzeszacze za pomocą kilku granatów, a później zestrzel automat alarmowy strzałem w trybie snajperskim. Odszukaj rakiety, przełącz się na tryb snajperski i wstrzel kilka z nich przez otoczoną zielonym pierścieniem dziurę w celu zabicia latającego strażnika znajdującego się na dole. Teraz pozostała Ci tylko jedna rzecz: wskoczyć w tę samą dziurę i załatwić wszystkich znajdujących się poniżej.

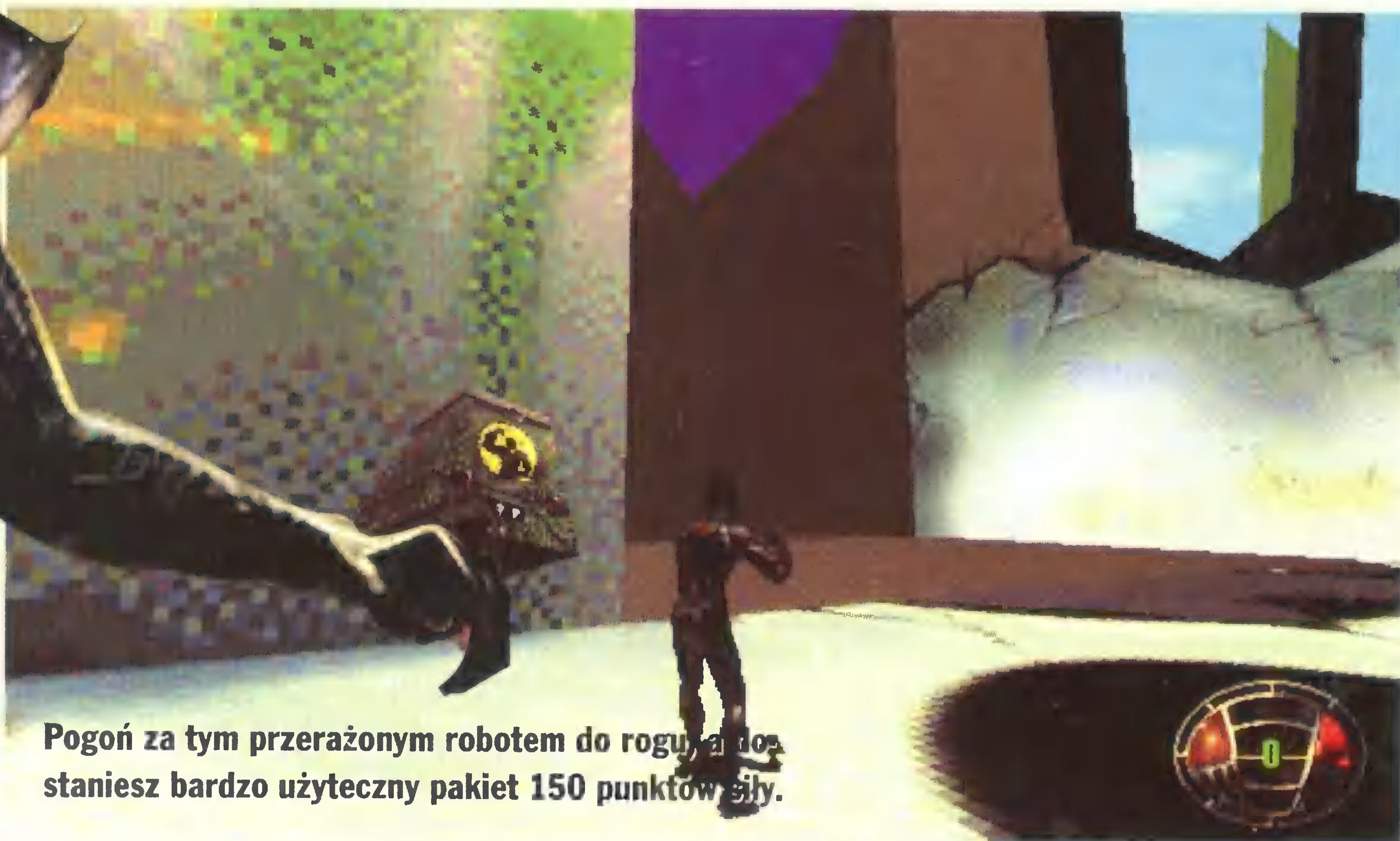
Arena 7

Wejdź na górę po blokach znajdujących się po lewej, żeby odszukać hologram. Użyj go zaraz, po czym zacznij strzelać do wszystkiego,

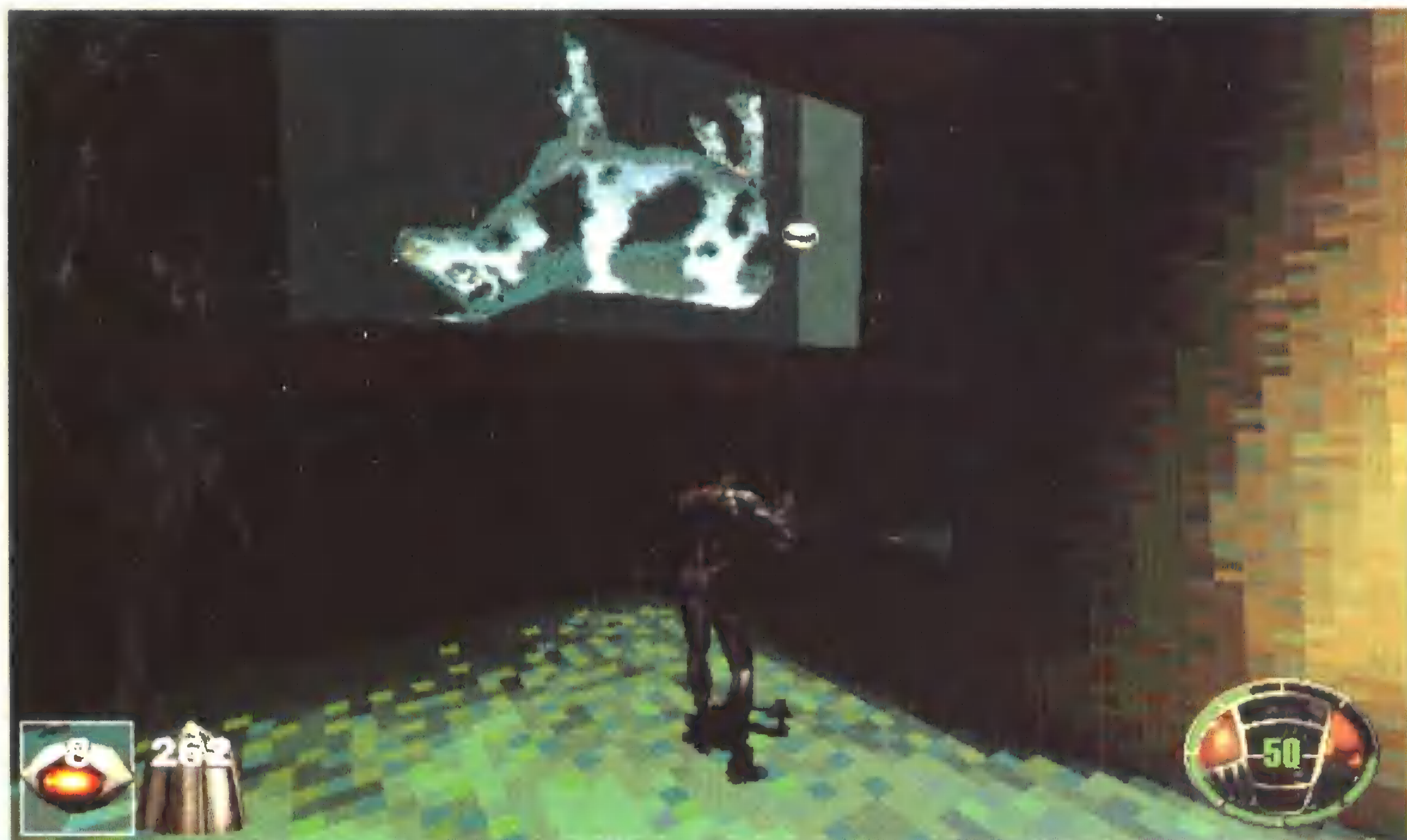
Poprawka do MDK

W grze nie występuje zbyt wiele rzeczy nie dopracowanych, ale istnieje pewna niedogodność, która jest jednak bardzo irytująca. Z tego powodu, że możesz zapisywać stan gry tylko raz, po zakończeniu całego poziomu, jeśli zdarzy Ci się coś nieprzyjemnego w trakcie późniejszej walki, będziesz musiał powtarzać cały poziom nawet po kilka razy. W odpowiedzi na krytykę graczy na takie podejście do rzeczy, autorzy z Shiny zdecydowali się wypuścić poprawkę, która umożliwi dokonanie jednego zapisu w czasie trwania gry. Poprawka jest już ponoć gotowa, ale jeszcze nie można jej dostać. Kiedy tylko będzie w pełni przygotowana do działania, będzie można ją ściągnąć z internetowego serwera http://www.shiny.com. Autorzy gry pracują również nad stworzeniem poprawki, która ma wykorzystywać karty z procesorem 3Dfx.





Pogoń za tym przerażonym robotem do rogu, a dostaniesz bardzo użyteczny pakiet 150 punktów siły.



co tylko się poruszy. Kiedy przybędą transportowce, rozwal szklane kopuły wszystkich z nich. Przesuń szczątki transportowca ogniem karabinowym w pobliże znajdujących się po lewej stronie wejścia bloków, po czym wespnij się po wraku na kamienie. Wejdź do pomieszczenia znajdującego się powyżej, po czym za pomocą transportowca zabierz znajdujące się tam jabłko, zanim wskoczysz na środkową platformę. Kiedy już tego dokonasz, zostaje Ci tylko proste i łatwe prześliźnięcie się do wyjścia po lewej.

Arena 8

Zniszcz kapsułę działową za pomocą standardowej procedury, po czym zbiegnij wzdłuż rampy. Zniszcz kolejną kapsułę ogniem z karabinu maszynowego w czasie ciągłego wykonywania uników. Teraz musisz zniszczyć jeszcze jedną kapsułę w trybie snajperskim, tak jak już robiłeś to wcześniej. Odszukaj wszystkie wentylatory, upewnij się, że masz włączoną opcję automatycznego biegania i wbiegnij na szczyt rampy. Zeskocz z niej i przeleć na strumieniu powietrza aż do znajdującej się po prawej stronie wieży. Teraz z kolei wszystko, co musisz zrobić, to przelot do następnej, później jeszcze jednej i tak aż do momentu dolecenia do samego wyjścia.

Arena 9

Postrzelaj sobie do Guntera w trybie snajperskim, po czym zeskocz na środek pomieszczenia. Wbiegnij na krawędź zbocza, unikając zderzenia z wielkim głazem, wbiegnij za niego i strzelaj, aż rozpadnie się w pył. Zabierz wszystkie wzmacniacze, jakie tylko zobaczysz i poczekaj na przylot statku-matki. Ogniem snajperskim zniszcz kopuły z działami oraz zabij strażników. Teraz Gunter porwie Bonesa.

ŚWIAT SZÓSTY

Arena 1

Poczekaj aż strażnicy wytoczą się zza szklanej ściany, po czym wbiegnij na ścieżkę wiodącą pod górę. Zniszcz wskrzeszacz, a później wskocz do wnętrza dziury.

Arena 2

Przełącz się na tryb snajperski i użyj samonaprowadzających rakiet w celu zabicia psów Guntera, po czym zacznij biegać wokół niego samego, wbijając w niego mnóstwo amunicji z karabinu maszynowego, aż zeskoczy na podłogę, wybijając w niej dziurę prowadzącą do kolejnej areny.

Arena 3

Przebiegnij przez całą długość pokoju, po czym wskocz na najniższą z platform. Wspinaj się na wyższe platformy w celu zabrania wzmacniacza karabinu maszynowego. Skieruj się w lewo i zabierz samonaprowadzające się rakiety, a kiedy już to zrobisz, zbiegnij z półki, na której się znajdujesz i wskocz na najbliższą latającą pla|formę. Stań przed ścianą wejściową, po czym wskocz na następ~ą platformę. Przeskakując z jednej na drugą, zniszcz kapsuły z działami i przeskocz ponad nią, a znajdziesz się w następnej arenie.

Arena 4

Zbierz wszystkie wzmacniacze, po czym użyj hologramów i wirów, żeby odwrócić uwagę strażników znajdujących się w centrum areny. W tym samym czasie ostrzelaj Guntera ogniem z karabinu snajperskiego. Kiedy uszkodzisz go w wystarczającym stopniu, spowoduje on upadek kamiennej wieży. Przebiegnij do miejsca rozpoczęcia tej areny i przeskocz z przechylonej platformy na szczątki upadłej wieży. Wbiegnij na platformę Guntera i zeskocz do dziury w celu dokonania ostatecznej z nim konfrontacji.

Arena 5

Kiedy będziesz spadać, skieruj się do trzeciego z kolei pomieszczenia, gdzie znajduje się automat do wydawania przekąsek Guntera. Naciśnij na nim guzik, co spowoduje pojawienie się ich porcji. Zabierz ją, po czym wyrzuć na środku areny, co spowoduje, że Gunter się uda w jej kierunku. Kiedy się ruszy ze swojego miejsca, będziesz w stanie zabrać ładunek nuklearny z jego legowiska. Weź go, po czym wbiegnij w otwarty wywietrznik, przeskocz i dostań się na platformę, po czym użyj bomby atomowej na nuklearnym zamku. Powtarzaj ten proces aż do skutku, to jest do momentu, w którym uwolniony zostanie Bones. Oswobodzony zrobi coś dziwnego z dystrybutorem żywności. Zabierz hybrydę przekąski Guntera z Bonesem i znów rzuć ją Gunterowi. Teraz pozostaje Ci tylko obejrzeć, jak zgubna dla Guntera była jego chciwość i żądza.

I, właśnie w ten sposób, udało Ci się ukończyć *MDK*. Gratulacje! PCG

***MDK* był recenzowany w numerze 4/97 PC Gamera Po Polsku, gdzie został wybrany naszą 'Grą miesiąca'.**



X-Wing vs TIE Fighter: *poradnik pilota*

PRZEWODNIK GRACZA

LucasArts jest jedną z najlepszych firm świata, która zajmuje się tworzeniem gier. Ta nazwa jest już synonimem wysokiej jakości, stylu oraz wielkiej uwagi przykładanej do szczegółów; nie ma gry, która byłaby lepszym poparciem tej tezy niż *X-Wing vs TIE Fighter*. W numerze 5/97 PC GAMERA Po Polsku została ona wybrana Grą Miesiąca, a uznana została przez nas za jedną z najlepszych gier wszech czasów. W tym poradniku postaramy się wskazać Wam drogę, dzięki której będziecie w stanie pozbyć się Rebelianckich (lub Imperialnych, zależnie od woli) śmieci z Galaktyki.



Spójrzmy prawdzie w oczy – praktycznie rzecz biorąc niemożliwe było, żeby LucasArts doznało niepowodzenia w przypadku gry *X-Wing vs TIE Fighter*. Wszystko co musiał wykonać zespół projektujący, a później piszący grę, to wziąć super-przebój, grę *X-Wing*, zmienić i ulepszyć grafikę, dodać cieniowanie Gourauda, wypełnianie obiektów trójwymiarowych teksturami, dołożyć dynamicznie zmieniające się efekty świetlne i tym podobne rzeczy. Później musieli dołożyć równie słynny program – *TIE Fightera*, również nieco go ulepszyć pod względem graficznym. Teraz trzeba było to zmieszać ze sobą i dołożyć to, czego najbardziej brakowało miłośnikom poprzednich gier – opcji gry przeznaczonej dla wielu graczy. Równie dobra, jak jej poprzednicy – *X-Wing oraz TIE Fighter*, wzbogacona o możliwość latania całymi eskadrami X-Skrzydłowców i Y-Skrzydłowców, przeciwko Myśliwcom TIE, beczkowatym Bombowcom TIE i Kanonierkom Szturmowym, czyli wielki, najwspanialszy, kosmiczny deathmatch. Dzięki temu oraz pojawieniu się w kinach długo oczekiwanych, specjalnych wersji Gwiezdnych Wojen, Imperium Kontratakuje i Powrotu Jedi, nikt w LucasArts na pewno nie będzie zadziwiony tym, w jaki sposób się sprzedaje (i jak będzie się sprzedawać) ta gra...

TOTALLY GAMES

Co prawda, to prawda – *X-Wing vs TIE Fighter* nie jest najlepszą grą, jeśli chodzi o pojedynczych, samotnych graczy, jako że zawiera ona mniej misji niż było to na *X-Wing Collector's CD* czy też na *TIE Fighter Collector's CD*. Jest to właśnie powód, dla którego nie jest to 'Poradnik, Jak Skończyć Po Kolei Wszystkie Misje'. Tekst ten adresowany jest do wszystkich graczy, którzy będą latać zespołowo, a szczególnie tych, którzy zechcą przeżyć swoich przeciwników. Wskazówki, fakty i taktyki zawarte na tych stronach znajdą na pewno również zastosowanie w przypadku pojedynczych graczy. W jednym z kolejnych wydań PC GAMERA Po Polsku przedstawimy rozwiązania misji w kampaniach Quickstrike i Celansweep. Jest naprawdę wiele aspektów i celów, które są zależne od strony konfliktu, czy też statku lub formacji...

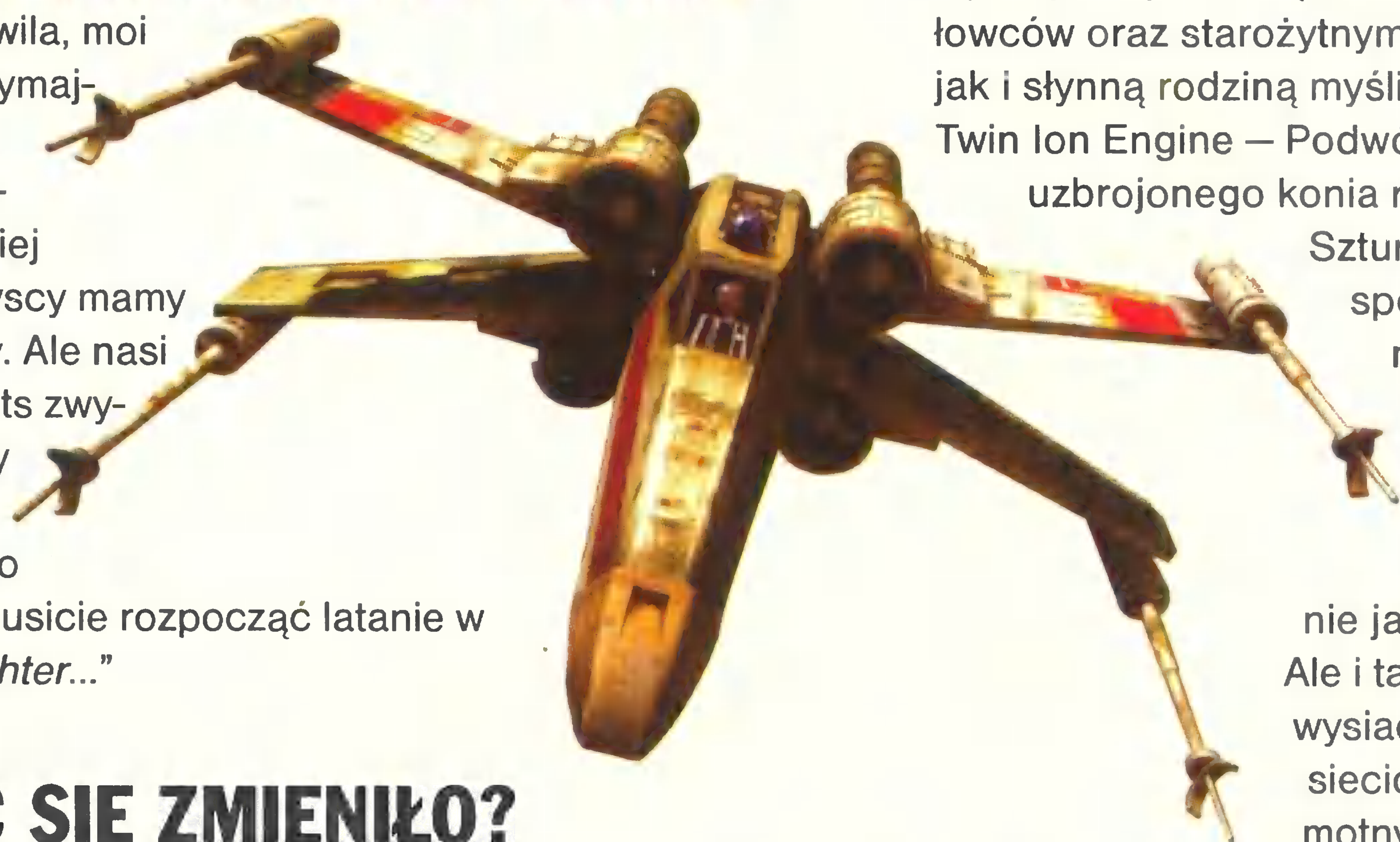
Kiedy będziecie grać w jednym z pięciu, przeznaczonych dla wielu graczy trybach, równocześnie będzie mogło walczyć do ośmiu pilotów (jeśli używasz sieci lub grasz przez Internet) bądź też dwóch (w przypadku bezpośredniego połączenia szeregowego lub modemu). W takim przypadku można się grupować w eskadry, które będą atakować prowadzone przez komputer Imperialne konwoje, bądź też dzielić się na grupy, pomiędzy którymi będzie się toczyć walka na polach asteroid. Wszystkie zainspirowane filmem walki toczyć się będą oczywiście w świecie znakomicie zrealizowanej grafiki trójwymiarowej, w którym świetny engine graficzny, używający dramatycznego cieniowania i oświetlenia w czasie rzeczywistym oraz teksturowanych modeli, ma za zadanie wytworzyć pełniejsze złudzenie rzeczywistości. Gra ma również możliwość pracy w kilku rozdzielczościach – od standardowego VGA, aż do całkiem porządnego 640x480 w trybie SVGA.

Tym, co powinniście wiedzieć o *X-Wing vs TIE Fighter*, jest fakt, że jest to przewspaniała gra; coś, co jest w stanie przewyższyć jakąkolwiek inną grę, która posługuje się modemami i sieciami, żeby dostarczyć graczom możliwości wspólnej zabawy. Po raz pierwszy ludzie mogą walczyć przeciwko sobie, włączać się w gorączkę bitew pomiędzy rebelianckim Sprzymierzeniem, a Flotą Imperium o władzę nad Galaktyką. Tym razem grafika jest lepsza, dźwięk – czystszy, a Twoimi przeciwnikami mogą być ludzie, gotowi tak Ci przywalić, że znikniesz z Galaktyki. Czy nie jest już czas na to, żeby udać się do Akademii Gwiezdnych Wojen PC GAMERA Po Polsku? Nie martw się, jeśli jesteś sympatykiem Rebeliantów ani też, jeśli jesteś wiernym poddanym Imperatora – my nie opowiadamy się po żadnej ze stron. Ten poradnik jest wspólny dla wszystkich...

Dean Evans

AKADEMIA GWIEZDNYCH WOJEN

„Jeszcze tylko chwila, moi przyjaciele. Wstrzymajcie się jeszcze na moment! Nigdy jeszcze nie było takiej chwili jak ta. Wszyscy mamy swoje lęki i obawy. Ale nasi agenci w LucasArts zwyciężyli. Wy, drodzy sprzymierzeńcy, musicie się dziś do nas przyłączyć. Musicie rozpocząć latanie w *X-Wing vs TIE Fighter*..."



CÓŻ WIĘC SIĘ ZMIENIŁO?

Nie powinno dla nikogo być zaskoczeniem, że gra nie zmieniła się zbyt mocno. Zarówno statki rebelianckie, jak i imperialne, mają znany już z wcześniejszych gier rozkład kokpitu oraz klawiszy sterujących poszczególnymi systemami myśliwca. W grze jest drobna różnica – teraz pilot po zestrzeleniu nie ginie, a tylko przeskakuje do kolejnego statku, z którego pokładu może prowadzić dalszą grę. Razem ze swoją muzyką o jakości CD, marszami rodem z Gwiezdnych Wojen odtwarzanymi przez głośniki komputera bezpośrednio z kompaktu, ze zdigtitalizowanymi dialogami i żywymi ludźmi, przeciwko którym można walczyć, a którzy nie stosują oklepanych taktyk i przewidywalnych sposobów zachowań, *X-Wing vs TIE Fighter* jest zadziwiająco wspaniałym doświadczeniem dla wszystkich, którzy uwielbiają gry przeznaczone dla wielu graczy. Już nigdy więcej miłośnicy Gwiezdnych Wojen nie będą musieli wyobrażać sobie grupowych ataków na Gwiezdne Niszczyciele, ani też marzyć o szaleńczej walce czterech na czterech, X-Skrzydłowców przeciwko TIE Advanced – już mogą to zrobić, ewentualnie dopełniając drużynę sterowanymi przez komputer skrzydłowymi. *X-Wing vs TIE Fighter* jest prostą, ale za to fantastycznie dopracowaną grą, która daje weteranom symulatorów dokładnie to, o co prosili w Internecie od czasów pojawienia się gry *TIE Fighter*.

X-Wing vs TIE Fighter wygląda wprost powalająco, ze swoimi w pełni teksturowanymi statkami przedstawianymi w grafice SVGA, realistycznymi efektami oświetlenia i cieniowania w czasie rzeczywistym oraz pełnymi szczegółów modelami obiektów: od kontenerów do przechowywania ładunków aż do fregat klasy Nebulon-B. Nawet obraz celu, jaki pojawia się na ekranie w kokpicie jest w pełni cieniowany i teksturowany. Tak, być może grafika nie przedstawia się znakomicie na słabszych komputerach, ale na Pentium-166 możesz polatać mając do dwudziestu pięciu klatek na sekundę, w rozdzielczości 640x480, w 65 tysiącach kolorów i z maksymalną ilością szczegółów. Pod względem wizualnym *X-Wing vs TIE Fighter* jest zrealizowany znakomicie.

Nowe dziecko LucasArts pod maską ukrywa również znakomite rzeczy. Ogólnie rzecz biorąc jest ponad piętnaście nowych misji, zarówno od strony Rebeliantów, jak i Imperiałów, z pełnym wyborem pomiędzy statkami klasy Y-, A- i X-Skrzydłowców oraz starożytnymi Z-95 Headhunter z jednej strony, jak i słynną rodziną myśliwców typu TIE (wyposażonych w Twin Ion Engine – Podwójny Silnik Jonowy), wzbogaconą o uzbrojonego konia roboczego Imperium – Kanonierkę Szturmową. W grze można się również spotkać z bogatą kolekcją znanych i nieznanych statków: T-Skrzydłowców, pościgowców R-41 Starchaser, lekkimi i ciężkimi holownikami, a nawet koreliańskimi frachtowcami, wyglądającymi zupełnie jak Sokół Tysiąclecia.

Ale i tak wszystko, co napisałem powyżej, wysiada w konkurencji z możliwościami gry sieciowej. Tak, w *X-Wing vs TIE Fighter* samotny gracz również może sobie polatać, uczestniczyć w misjach eskortowych, atakach na wielkie obiekty przeciwnika oraz wieloma walkami z myśliwcami wroga na krawędzi znanego wszechświata, ale... Aż do ośmiu graczy (dwóch przez modem lub połączenie szeregowe) może grać przez sieć; połączyć się w eskadrę, żeby zaatakować konwój Imperium albo podzielić się na grupy atakujące i broniące hangarów znajdujących się w polach asteroid. Wszystkie statki, jakie nie są sterowane przez ludzkich graczy, są kontrolowane przez komputer, ale system zarządzania i sterowania statkami zastosowany w *X-Wing vs TIE Fighter* ma znakomitą cechę – w dowolnym momencie można się przesiąść do myśliwca prowadzonego przez komputer i przejąć nad nim pełną kontrolę, dzięki czemu wyraźnie wzrasta ilość możliwych do stracenia „żyć". Niebywała sprawa.

Jeśli jeszcze do tej chwili nie kupiłeś sobie egzemplarza gry -- nie czekaj dłużej. Zrób to teraz, a my możemy poczekać...





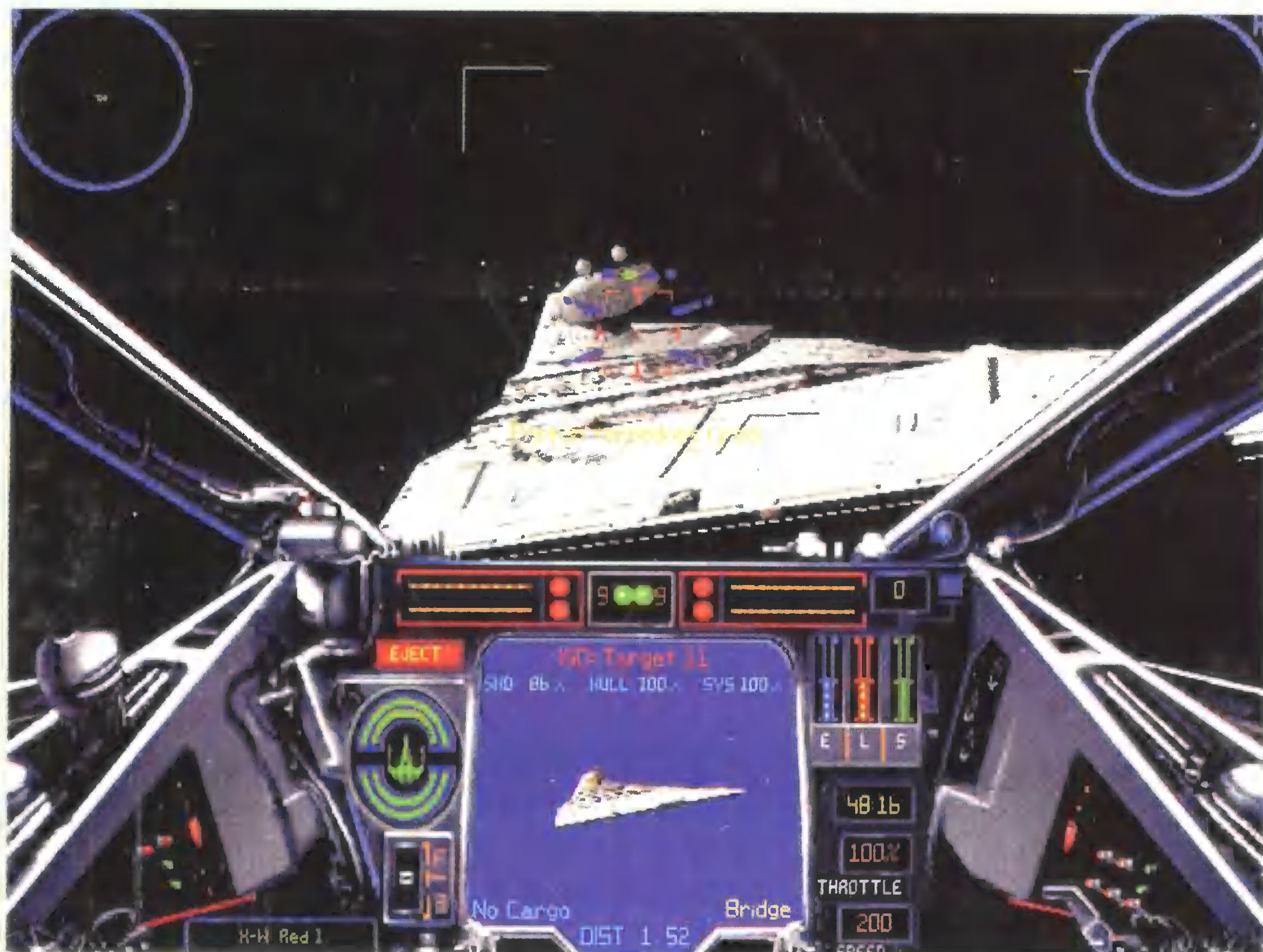
JAKI MYŚLIWIEC JEST NAJLEPSZY?

Podczas gry w *X-Wing vs TIE Fighter* będziesz latał w wielu i stawał przed licznymi falami najróżniejszych statków, sterowanych zarówno przez ludzi, jak i przez komputer, z czego jedne są bardziej niebezpieczne niż inne. Ale który z tych wszystkich statków jest najlepszym myśliwcem? Który z nich da Ci największą szansę przeżycia w wielkiej bitwie kilku graczy na polu minowym wśród pasa asteroid? Obejrzyj sobie statki używane przez PC GAMERA i dokonaj wyboru.

Statki Rebeliantów

Z-95 Headhunter

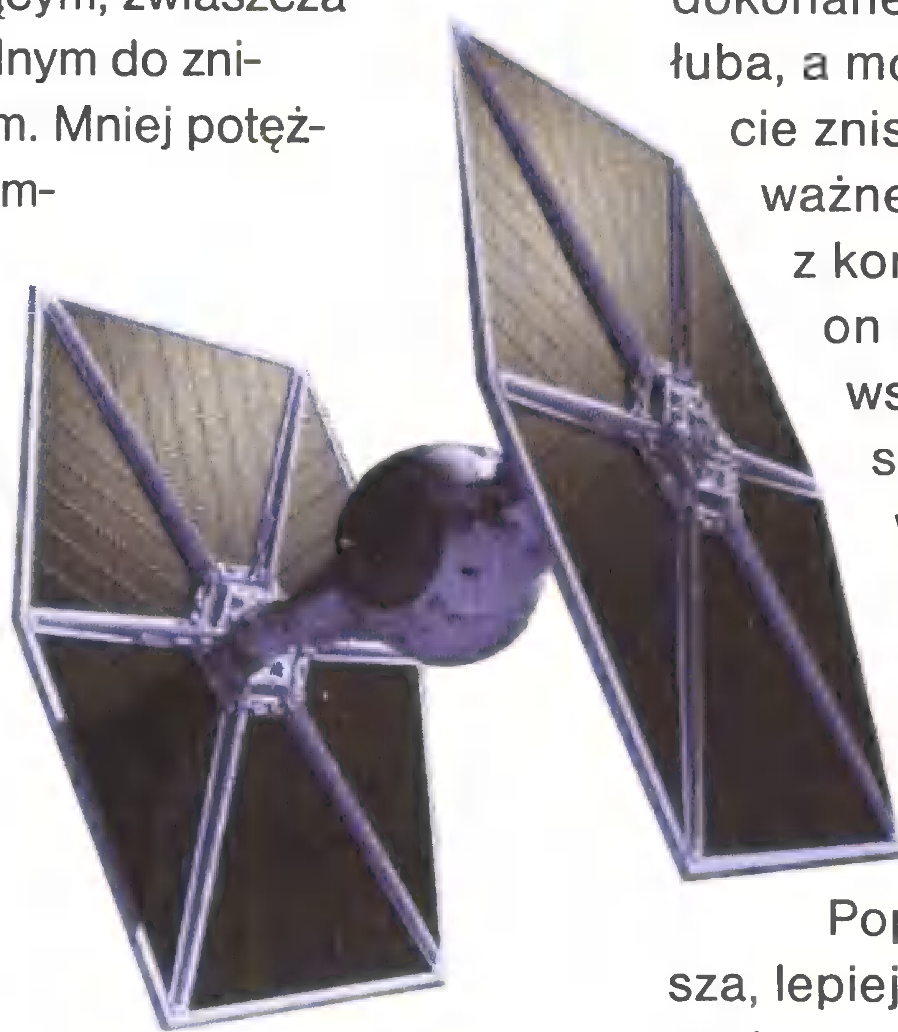
Prekursor najsłynniejszego statku Rebelii, X-Skrzydłowca, został dołączony jako bezpośredni odpowiednik pozbawionego tarcz Myśliwca klasy TIE. Niebezpieczny jedynie w wielkiej liczbie, bądź też prowadzony przez bardzo dobrze wyszkolonego pilota – jest raczej słaby: wyposażony jedynie w prymitywne tarcze, niezbyt imponujące przyspieszenie i możliwości manewru podobne do zdolności zmiany kursu wielkiej asteroidy.



Wspaniała zabawka dla pilotów – egomaniaków, którzy uwielbiają takie właśnie, wielkie wyzwania. Ludzie, którzy latali na Z-95 Headhunter, komentują jego zdolności manewrowe, jak i możliwości bojowe słowami: „Trafili mnie! Trafili....aaaaa....". Jeszcze jedno – żaden ze sprzedanych ostatnio egzemplarzy Z-95 nie wrócił do fabryki z reklamacjami, bądź też do przeglądu technicznego.

A-Skrzydłowiec (A-Wing)

Będący kompromisem pomiędzy wielką mocą ognia, ciężkimi tarczami, najwyższą możliwą prędkością i możliwościami manewrowania nie do pokonania, A-Skrzydłowiec jest najprawdopodobniej najefektywniejszym statkiem zwiadowczo-bojowym w aktywnej służbie. Załadowany dwunastoma rakietami jest potężnym, dalekosiężnym myśliwcem przechwytującym, zwłaszcza że jego zwrotność czyni go szalenie trudnym do zniszczenia jeżeli latasz po stronie Imperium. Mniej potężny niż X-Skrzydłowiec, ale o wiele przyjemniejszy w lataniu niż Y-Skrzydłowiec, ten myśliwiec o klinowatym kształcie kadłuba jest polecany dla pilotów, którzy wolą spektakularną taktykę 'uderz-i-uciekaj' aniżeli długotrwałe ścieranie się w wielopoziomowej, gwiezdnej bitwie. Zastosowanie A-Skrzydłowca będzie zależeć od rodzaju misji do wykonania.



X-Skrzydłowiec (X-Wing)

Wybrany przez Luke Skywalkera statek ogólnego przeznaczenia jest to dobrze uzbrojony i przyzwoicie opancerzony myśliwiec, który przy tym jest zdolny rozwijać całkiem spore prędkości. Krótko mówiąc – jest on znakomitą mieszanką możliwości technologicznych Sprzymierzenia. Nie nazbyt szybki, nie nazbyt ciężko opancerzony, ale w rękach dobrego pilota ten wielozadaniowy pojazd może stać się bardzo niebezpieczny w walce bezpośredniej. Lasery mogą być ustawione zarówno na ogień pojedynczy, pozwalający na gwałtowny i niemalże ciągły strumień promieni laserowych, poprzez tryb podwójny, aż do poczwórnego. X-Skrzydłowiec jest rozsądnym wyborem typu Volvo dla Rebeliantów, którzy wolą strategię pozbawioną większego ryzyka. Uzbrojony w torpedy protonowe przeciwko większym statkom jest mistrzem w zastosowaniach wielozadaniowych.

Y-Skrzydłowiec (Y-Wing)

Wyraz technologicznego przeciwieństwa zwrotnego A-Skrzydłowca, Y-Skrzydłowiec jest bombowcem wyposażonym w ciężkie osłony, który powinien raczej unikać walki z innymi myśliwcami z powodu braku odpowiedniej ku temu prędkości i zwrotności, jako że prowadzi się go mniej więcej tak, jak wieloryba. To, co wyróżnia Y-Skrzydłowca od innych myśliwców Sprzymierzenia, jest zainstalowanie na jego pokładzie dział jonowych, które mają zastosowanie przy unieruchamianiu statków, których pilot nie chce niszczyć, oraz zainstalowanie na nim potężnego zestawu wyrzutni torped fotonowych, przez co stanowi on zagrożenie nawet dla wielkich statków. W pewnym stopniu zastępujący cięższego B-Skrzydłowca, jest mu jednak bardzo łatwo wejść na ogon w ogniu walki, nawet jeśli jesteś po tej samej stronie. Użyteczny przy nalotach bombowych, ale niespecjalnie przy czymkolwiek innym.

Statki Imperium

Myśliwiec TIE (TIE Fighter)

Myśliwiec TIE jest najprostszym z dostępnych statków, a co za tym idzie – również najsłabszym. Pozbawiony tarcz – zwykle wystarczają tylko dwa trafienia, żeby go zniszczyć, a nawet jeden celny strzał może wypalić mu czujniki, przez co staje się on całkowicie bezużyteczny. Oczywistą zatem sprawą jest to, że każdy pilot myśliwca tego typu zwraca bardzo pilną uwagę na wskaźniki zagrożeń umieszczone nad celownikiem laserów i to, że w momencie kiedy tylko zaświeci się jeden z nich, natychmiast zmienia kierunek lotu. Na stronę plusów w przypadku Myśliwca TIE można położyć to, że jest on stosunkowo szybki i szalenie zwrotny. Główną siłą tego typu statków jest to, że są one wprost niesamowicie skuteczne, kiedy są wystrzeliwane w wielkich ilościach. Jeśli zdecydujesz się na wybór tego typu myśliwca, upewnij się, że będziesz miał kilka setek kumpli w pobliżu. Kurczę, szkoda, że jest to gra przeznaczona tylko dla ośmiu graczy...

Bombowiec TIE (TIE Bomber)

Bombowiec TIE jest zarazem najwolniejszym, jak i najsilniej opancerzonym ze statków pozbawionych tarcz energetycznych. Imperialny odpowiednik Y-Skrzydłowca wymaga co najmniej dwóch lub trzech poważnych trafień, zanim zostaną dokonane poważniejsze uszkodzenia jego podwójnego kadłuba, a może znieść nawet do sześciu, nim zostanie całkowicie zniszczony. W tym przypadku jest to szalenie wprost ważne, jako że połączenie kiepskiej możliwości manewru z koniecznością lotu dokładnie na wprost celu, który ma on zamiar namierzyć, czyni z tego statku główny cel wszystkich ochotników na łatwe zestrzelenia. Na szczęście eskadry Bombowców są zwykle eskortowane przez osłonę złożoną z Myśliwców i/lub Przechwytywaczy, co oznacza dość liczną ekipę skrzydłowych, którzy są w stanie odciągnąć ogień przeciwnika. Przynajmniej teoretycznie.

Przechwytywacz TIE (TIE Interceptor)

Poprawiona wersja Myśliwca TIE jest stanowczo szybsza, lepiej opancerzona i może otrzymać pełne trzy trafienia, zanim zamieni się w chmurę zielonego, zjonizowanego gazu. Pomimo tej dodatkowej odporności, jest to statek nadal sto-





sunkowo kruchy, stanowiący niezbity dowód na to, że stocznie Imperium nie wynajęły do jego projektowania nikogo, kto znałby się na tarczach energetycznych. Najważniejszą cechą tego statku jest fakt, że dysponuje on najszybciej regenerującymi się działami laserowymi ze wszystkich innych myśliwców dostępnych w grze – przy maksymalnym ładowaniu można strzelać ogniem ciągłym bez jakiejkolwiek utraty energii. Oznacza to również, że wystarczy ustawić sobie sposób regeneracji na 'podwyższony', żeby możliwe było ciągłe posiadanie w pełni sprawnej baterii pokładowej. Wyposażony jest on w cztery działa laserowe, więc znakomitym kompromisem w walce pomiędzy szybkością strzelania a mocą trafień jest połączenie dział parami, podczas gdy w czasie ataków na pozbawione czynnej obrony statki, takie jak kontenery, szczególnie efektywny jest gwałtowny ogień dział strzelających ogniem pojedynczym.

Kanonierka Szturmowa (Assault Gunboat)

Najwolniejsza i najbardziej nieporęczna ze statków wyposażonych w tarcze energetyczne, Kanonierka jest używana jako podstawowy koń roboczy sił imperialnych, coś w rodzaju galaktycznego Land Rovera. Ze względu na wyposażenie ich w układy hipernapędu, Kanonierki są wspaniałe przy nagłych i zaskakujących rajdach, a dzięki zamontowaniu na ich pokładzie dział jonowych są one równie wszechstronne jak X-Skrzydłowiec należący do przeciwnego obozu. Podobnie jak w większości pozostałych zaawansowanych statków, piloci maszyn tego typu muszą wciąż zwracać baczną uwagę na właściwe balansowanie energią podstawowych systemów statku. W przypadku bezpośredniej walki kołowej najlepiej jest zmniejszyć do minimum ładowanie tarcz, podnieść uzupełnianie energii laserów do poziomu najwyższego, po czym dokonywać transferu energii z laserów do tarcz, kiedy ich moc osłabnie. Na szczęście Kanonierki mogą przenosić duże ładunki głowic bojowych – do dwunastu pocisków – które mogą być używane do odpędzania szaleńczo zwrotnych A-Skrzydłowców. Podobnie jak w Myśliwcu TIE, tak i tutaj działa laserowe są umieszczone równolegle, po obydwu stronach dziobu, przez co strzelanie ogniem połączonej broni pokładowej jest najefektywniejszym sposobem walki z wrogiem.

Poprawiony Myśliwiec TIE (TIE Advanced)

Myśliwce tego typu są najlepsze w niemalże każdej z misji. Nawet A-Skrzydłowce, przy ich wielkich możliwościach manewrowania, nie stanowią specjalnie dużego problemu dzięki wysokiej prędkości, zwrotności, silnym tarczom i czterem działom laserowym. Statki tego typu są znakomite zarówno w walce kołowej z innymi myśliwcami, jak i przy atakowaniu większych obiektów. Jego wysoka prędkość pozwala na ustawienie ładowania tarcz i dział na poziom 'podniesiony', a mimo to będzie on w stanie poruszać się wystarczająco szybko, by stanowić zagrożenie dla innych statków. Standardowo, najlepiej używać jest ognia z połączonych dział w przypadku walki z myśliwcami i szybkiego strzelania pojedynczymi impulsami podczas polowań na większe okręty.

Ciąg dalszy podpowiedzi w „PC GAMER" nr 9/97



Gra na faul

Wstydźcie się. Wy wstręciuchy.

Co powoduje, że doskonale normalny, odpowiedzialny gracz zanurza się w mroczne głębie jamy oszusta? Któż to wie? A kogóż to obchodzi? Po prostu to zrób.

TREVOR WITT

MDK

Jeśli potrzebujesz dodatkowej pomocy do naszego opisu na str.82 to tu znajdziesz pierwsze oszustwa do tej nadzwyczajnej gry. Każdego z oszustw można użyć tylko jeden raz na danym poziomie (niestety, z powodów technicznych zamieszczamy jedynie angielskie nazwy broni).

HEALME – 100% zdrowia
INEEDABIGGUN – zasilenie w Gatt
TORNADOAWAY – zasilenie w Twister
HOLOKURTISFUN – zasilenie w Decoy
ILIKETOLOB – zasilenie w Mortar
NASTYSHOTTHANKS – zasilenie w Homing Sniper Grenade



BLOOD

Shareware'owa wersja Blood była dostępna w Internecie ledwie kilka dni, kiedy już w różnych miejscach sieci można było zdobyć kompletną listę kodów oszustw. Choć nie jest tak doskonały w grze ani tak atrakcyjny graficznie, jak *Quake*, to mimo wszystko jest Blood fajną strzelanką doomopodobną. Więc tym z Was, którym nie udaje się przejść dalej, zapewne będą mogły pomóc te oszukańcze kody, które można wklepać w dowolnej chwili podczas gry.

BUNZ – wszystkie bronie i amunicja
CALGON – przejście poziomu
COUSTEAU – 200 zdrowia i strój płetwonurka
FUNKY SHOES – Super-skok
GOONIES – daje pełną mapę poziomu
GRISWOLD – wszystkie pancerze
I WANNA BE LIKE KEVIN – tryb boski
IDAHO – cała amunicja i broń
KEYMASTER – wszystkie klucze
KEVORKIAN – samobójstwo
KRUEGER – stawia Cię na ogniu. Wyświetla 'Flame Retardant'
LARA CROFT – wszystkie bronie i niewyczerpalna amunicja. Wyświetla 'Lara Rules'
MCGEE – stawia Cię na ogniu. Wyświetla 'You're Fired'
MONTANA – wszystka amunicja, broń i przedmioty
NOCAPINMYASS – tryb boski
ONERING – niewidzialność
SATCHEL – wszystkie przedmioty
SPIELBERG – przejście poziomu i wyłączenie wszystkich oszustw.
SPORK – 200 zdrowia

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Część z Was zdawała się mieć trudności z ukończeniem niektórych, bardziej wymagających misji tej post-apokaliptycznej podwodnej symulacji strategicznej z Blue Byte, więc zagnaliśmy naszego najlepszego eksperta pod wodę i wypłynął on (a raczej wypłynęła) z kilkoma rozwiązaniami Waszych problemów. By użyć tych kodów, posól je, dodaj dużo octu i trzymaj wciśnięte oba klawisze CTRL przy wprowadzaniu cyfry:

0 – Kończy misję
1 – Niepokonany
2 – Nieograniczone torpedy
3 – Nieograniczone pociski do działa



DESTRUCTION DERBY 2

Ta druga część rozbijanki z Psygnosis była grą lepszą od poprzedniczki, ale nie wiadomo czemu zabrakło w niej ducha destrukcji. Jeśli jednak potrzebujesz wspomożenia, wpisz te kody na ekranie tytułowym.



MACSRPOO – wszystkie tory i wszystkie puchary (ci głupi programiści?)
CREDITZ! – zobacz napisy.



DIE HARD TRILOGY

Nawiązująca do filmów gra z Electronic Arts została dobrze przyjęta i w naszej recenzji w nr.4/97 uzyskała notę 86%. Trzy części gry dają bardzo zróżnicowane wyzwania i miejmy nadzieję, że te kody oszustw pomogą Wam uzyskać rekordowe wyniki. Bruce byłby dumny. Spauzuj grę w dowolnej chwili i wpisz poniższe kody.

Die Hard 1:
REAR – Wrogowie z pistoletami strzelają sobie między nogi
RUDE – Tryb boski
REDO – 50 granatów
REED – Tryb Fat
DEAD – Ofiara dla bogów
10 A i **4 R** – Tryb szkieletu
RUDDER – Nieograniczone cokolwiek (wpisz go raz by otrzymać dubeltówkę, dwa razy – P5 itd.)
Die Hard 2:
DARE – Bóg
LARD – Celownik rusza się tylko wtedy, gdy chcesz by się ruszał
RUDE – Wpisz go raz, by mieć dowolną broń, a dwa razy, by mieć tryb boski
DEAD – Tryb szkieletu
RELOAD – Wiele granatów i rakiet
Die Hard 3:
EOXOELXDL – daje 'kopa' samochodowi i czasami go obraca
LOROEAXAR – Wyłącza turbo

COMMAND & CONQUER: COUNTERSTRIKE

Na wypadek, gdybyś nie doczytał się tego w opisie tego wspaniałego dysku scenariuszowego – metodą na odblokowanie tajnych misji z mrówami jest naciśnięcie obu klawiszy SHIFT i kliknięcie na okrągłej ikonce z głośnikiem na menu główny. Nie jest to już taka tajemnica.

CGS
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo
publishing house

CGS s. c.
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoll Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.

Cena det. z CD 19.99 zł



PC Gamer Po Polsku

Polska edycja renomowanego brytyjskiego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.

Cena det. z CD 9.99 zł
Cena det. bez CD 3.99 zł



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne z CD lub bez.

Cena det. z CD 9.95 zł
Cena det. bez CD 3.99 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn użytkowników komputera Amiga. Zawiera recenzje gier, opisy programów i sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez.

Cena det. z CD 18.99 zł
Cena det. bez CD 3.00 zł



Jaki będzie

Kupowanie co kilka lat coraz szybszego procesora nie zapewni Ci równoczesnego unowocześniania architektury komputera. Komputery PC na przełomie tysiąclecia będą całkiem innymi stworami od tych, które dziś stoją na Waszych biurkach.

SIMON WILIAMS

„Wepchnij, koleś, jeden z tych świeżych procesorów do swojej maszynki, a już będziesz mógł mieć komputer z zupełnie nowymi możliwościami. Żeby je dostać, musisz wygarnąć trochę kasy z kieszeni, ale jeśli nie poskąpisz na procesor, to to, co dostaniesz za tę forsę, wynagrodzi Ci wszystko."

Mimo że właściwie nie powinno się kupować czegokolwiek, a już w szczególności elementów komputera, od osób wyrażających się w ten sposób, to sam pomysł, że tylko i wyłącznie procesor wpływa na ogólną wydajność systemu, jest już bardzo „nieświeży". Na wydajność komputera wpływa również pamięć cache drugiego poziomu, karta graficzna, szybkość jej szyny przesyłania danych do pamięci, prędkość przepływu danych z i do urządzeń peryferyjnych, takich jak twarde dyski, CD-ROM-y i karty dźwiękowe. Wszystkie te rzeczy zmieniają się cały czas, a mimo że zwykle zmiany sprzętu tego typu nie są tanie, to warto jest ich jednak dokonywać.

Według ostatnich obietnic Intela, wydajność komputerów PC w przeciągu najbliższych trzech lat ma wzrosnąć dziesięciokrotnie. Przy tak optymistycznych prognozach, opierają się oni na ostatnim swym dziecku, procesorze Pentium II (który w czasie prac nad nim znany był pod nazwą Klamath), który jest niewątpliwie prawdziwym krokiem naprzód. Ale w jaki



Zapowiadane zmiany w architekturze komputerów PC do roku dwutysięcznego pozwalają oczekiwać, że będziemy mieć maszyny wydajniejsze niż Silicon Graphics 02 warty grubo ponad 25 tysięcy złotych...

Coś na boku

Kilka nowinek od producentów...

Piątka wraca do podstaw

Wszyscy przeklinają microsoftowskie biblioteki DirectX 3. Firma Billa Gatesa zapowiedziała pojawienie się wersji 5 beta, która ma oferować wiele bardzo użytecznych możliwości, których wykorzystanie jednak będzie zależało od tego, czy użytkownik będzie sobie w stanie poradzić z instalacją. Być może wreszcie będzie można wybrać właściwe i stabilne sterowniki do kart graficznych i dźwiękowych.

Microsoft określa DirectX 5 jako „ulepszone i wygodniejsze". Żeby to osiągnąć, program instalacyjny nowej wersji DirectX używa „bazy bezpiecznych i solidnych sterowników, eliminujących potencjalne problemy niekompatybilności dla użytkownika". Miło to słyszeć po niekończących się problemach z wcześniejszymi wersjami...

Jeśli wszystko pójdzie dobrze, DirectX 5 ma również dawać możliwość:

- Podnoszenia wydajności generowania grafiki trójwymiarowej poprzez zastosowanie DravPrimitive Application Program Interface, co oznacza Direct3D działający i przyspieszający na najniższym, sprzętowym poziomie generowanie wielokątów. Generowanie wielokątów to jest to, czym przez większość czasu zajmują się gry 3D.
- Pełny dostęp i wykorzystanie nowego, zaawansowanego sprzętu, takiego jak MMX, USB, akceleratory grafiki trójwymiarowej, możliwości renderowania stworzone jako część projektu pod nazwą Talisman z Microsoftu oraz joysticki ze sprzężeniem zwrotnym. Ostatnie z wymienionych powyżej urządzeń to takie gadżety, które są w stanie stawiać opór podczas gry, bądź też wibrować zgodnie z tym, co się dzieje na ekranie, przez co zabawa staje się bardziej realistyczna.
- Lepsze przygotowanie kodu, umożliwiające bardziej elastyczne wsparcie dla urządzeń związanych z grami oraz instrukcje w 28 językach. Mimo że nie ma to bezpośredniego znaczenia dla graczy, to jednak pozwoli twórcom gier na szybsze realizowanie ich projektów.

PC roku 2000?

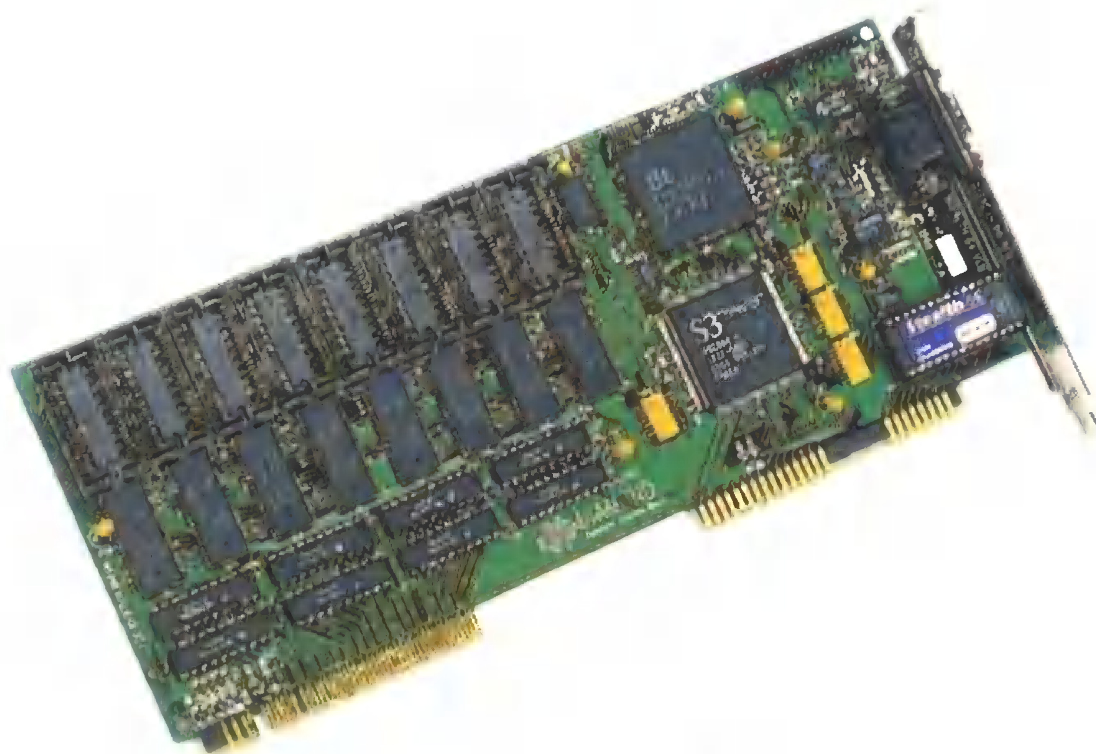
sposób inne podzespoły komputera, działające razem, są w stanie podnieść wydajność maszyny?

Pamięć cache drugiego poziomu

Niezależnie od tego, jak szybkim procesorem dysponujesz, nie jest on w stanie działać bez ciągłego pobierania danych z pamięci oraz przesyłania ich tam po obrobieniu. Nie było problemu, kiedy zarówno szyna przesyłania danych, jak i procesor pracowały z zegarem 66 MHz, jako że chip nigdy nie czekał na pojawienie się na jego wejściu danych. Kiedy podnoszono prędkość taktowania układu procesora, szyny pamięci nadal są taktowane tą samą prędkością; oznacza to, że mamy procesor działający z częstotliwością na przykład 200 MHz oraz pamięć, której szyna działa trzykrotnie wolniej...

Aby zapobiegać istniejącym „przestojom", opracowano metodę dołączania niewielkiej ilości szybszej pamięci, działającej z szybszym zegarem, która ma pośredniczyć w wymianie danych pomiędzy procesorem, a główną pamięcią komputera. Ta niewielka pula pamięci nazywana jest pamięcią podręczną drugiego poziomu (pierwszy poziom jest jeszcze mniejszy i szybszy, wbudowany w samą kość procesora), działając jako bufor. Jak długo główny procesor wymienia dane tylko z pamięcią cache, nie musi on oczekiwać na współpracę z powolniejszą pamięcią główną maszyny.

Najnowsze produkcje w dziedzinie procesorów, takie jak na przykład Pentium Pro i Pentium II, mają tę pamięć



Karty graficzne oparte na szynie VESA Local Bus, takie jak ta na zdjęciu powyżej, były trzy lata temu najlepsze. A dziś nadają się tylko do muzeum...

podłączoną za pomocą specjalnej szyny danych. W przypadku tego pierwszego układu, pamięci działają z szybkością identyczną do tej, z jaką działa procesor, podczas gdy w drugim – pamięć jest taktowana połową częstotliwości procesora. Mimo że cache Pentium II jest wolniejsze niż to, które zostało zastosowane w przypadku Pentium Pro, to jest jej dwukrotnie więcej niż w odpowiedniku, a dodatkowo jej wykonanie jest o wiele tańsze. Zastosowanie większej ilości pamięci daje silnego „kopa" nowemu procesorowi.

Procesor K6 zaprojektowany i produkowany przez firmę AMD wciąż jest oparty na starszym typie pamięci podręcznej, ale według ostatnich zapowiedzi, ma być możliwość bezpośredniego połączenia do nich układów pamięci poprzez zetknięcie odkrytych warstw krzemu, co zostało nazwane 'połączeniem tylnym'. Metody zarówno zastosowane przez Intela, jak i AMD, powinny zapewnić znaczący wzrost wydajności maszyn.

Karty graficzne

Szybkość przesyłania danych z jednego miejsca w drugie jest równie ważna dla generowania obrazu, jak była dla procesorów. Układy scalone odpowiedzialne za tworzenie grafiki, komunikują się bezpośrednio i przez cały czas z głównym procesorem komputera. Początkowo karty tego typu podłączane były przez złącza ISA, działające zwykle z częstotliwością 8 MHz (po raz kolejny – zgodną z zegarem taktującym procesor). Kiedy szyna tego typu okazała się za wąska, opracowano standard VESA Local Bus, po którym nadeszła era zaprojektowanego przez Intel standardu PCI, działającego z częstotliwością 66 MHz.

To jest standard, jakiego w chwili obecnej używa większość z wytwórców kart graficznych, ale podobnie jak to jest z pamięcią, szyna tego typu spowalnia ogólną wydajność systemu. Intel znowu wyszedł z nową propozycją standardu, AGP (Advanced Graphics Port), która jest zupełnie innym typem szyny danych, przeznaczonej tylko i wyłącznie do przesyłania danych dotyczących obrazu. W chwili obecnej opracowano już szynę działającą w trybie X2, czyli z zegarem 133 MHz, co w połączeniu z innymi mnożnikami, daje szerokość pasma do 533 MB/s. Dla porównania – PCI może działać z pasmem do 133 MB/s ...

Pasmo przenoszenia jest właśnie tym, co jest najważniejsze w przypadku generowania grafiki, a już szczególnie ☛

Pełniejsze dane na ten temat powinny już być znane w momencie, kiedy będziecie to czytać. Można oczekiwać pojawienia się pierwszych gier wykorzystujących biblioteki DirectX jeszcze w tym roku.

Wilcza Sieć

Jeśli lubisz strategiczne gry z łodziami podwodnymi w roli głównej, to powinieneś rzucić okiem na *Iron Wolves*. Jest to trójwymiarowy, internetowy symulator, do którego w czasie beta-testów dosiadło się dwadzieścia pięć tysięcy zarówno starych wilków morskich, jak i początkujących majtków. Za sześć funtów brytyjskich można sterować U-botem, niszczycielem, korwetą lub ciężką łodzią podwodną. Można wziąć udział w grze również za darmo, jako tankowiec, który nie ma możliwości ataku, ani obrony, korzystając z adresu



Szybki rzut oka przez peryskop pozwala zobaczyć jeszcze jednego ochotnika darmowej rozrywki.

http://www.on-line.co.uk/iw_dir/member.html.

Nowa Apokalipsa

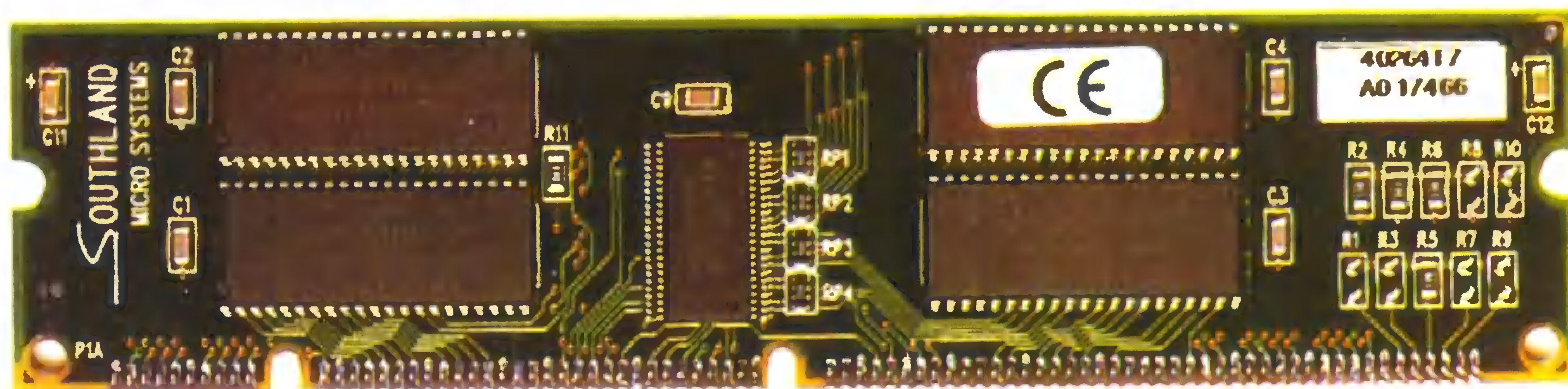
VideoLogic nie była zadowolona ze sprzedaży akceleratora PowerVR 3D, tak więc projektanci opracowali nową kartę: Apocalypse 3Dx. Nowa karta została oparta na ostatnich chipach NEC-a PCX2 3D, a obiecuje do 50% wzrostu wydajności w stosunku do poprzedniczki. Pozwala również na pracę w wyższych rozdzielczościach, generując przy tym lepszy obraz, dzięki zastosowaniu bilinearnego filtrowania tekstur (jeśli nic Wam ten termin nie mówi – zajrzyjcie do jednego z poprzednich numerów PC Gamera Po Polsku).

Do nowej karty zostały dołączone gry *Wipeout 2097*, *Ultim@te Race*, *Resident Evil* oraz nieśmiertelny *MechWarrior*. Z ciekawostek należy wymienić fakt, że posiadacze poprzedniej karty VideoLogic będą mogli nabyć ją za połowę ceny... a firma nie będzie żądać zwrotu tamtej. Ciekawe, czy polski dystrybutor również będzie honorować to oświadczenie?

Granicą jest 300

Rodzina intelowskich procesorów Pentium wzbogaciła się o nowego członka ☛

– trójwymiarowej. Intel pracuje obecnie nad AGP, który mógłby pracować w trybie X4, co oznaczałoby szerokość pasma do ponad 1 GB/s, a co zostanie umieszczone w specyfikacji tego standardu do końca tego roku. Mimo że AGP pracujące w X4 trafią zapewne na początku tylko i wyłącznie do stacji graficznych, to pojawienie się ich w domowych pecetach jest spodziewane w przeciągu roku lub dwóch. Wraz ze wzrostem złożoności i wyższymi rozdzielczościami stosowanymi w grach, ewolucja sposobów przesyłania danych wewnątrz komputera jest nieunikniona.



Pamięci EDORAM wyszły już z mody. Teraz na topie są słowa 'szybszy' i 'większy'.

Pamięci i szyny przesyłu danych

W przeciągu najbliższego roku w celu przyspieszenia działania pamięci, zostaną dokonane dwie rzeczy: po pierwsze pożegnamy się z pamięciami typu EDO (wprowadzonymi dopiero około roku temu, jako droga do uzyskania wydajniejszych pamięci). Teraz wejdą do użycia nieco szybsze pamięci typu SDRAM (Synchronous Dynamic RAM); już teraz niektóre fabryki półprzewodników na Dalekim Wschodzie przygotowują się do przestawienia na nie produkcji. Wiele firm będzie już w tym roku instalować w swoich nowych komputerach pamięci właśnie tego typu.

Fizycznie pamięci SDRAM są 64-bitowe, opracowane i wykonywane jako DIMM (Dual Inline Memory Module), tak że nie będą one pasować do wcześniejszych gniazd SIMM (Single Inline Memory Module). Wiele z nowych płyt ma na sobie zarówno złącza DIMM, jak i SIMM, ale zwykle jest tylko jedno, a w najlepszym przypadku dwa sloty nowego typu. Ograniczenia w możliwościach łączenia pamięci SIMM i DIMM zaowocują zapewne pojawieniem się płyt wyposażonych tylko w ten drugi typ złączy, albo przynajmniej zwiększeniem ich liczby.

W chwili obecnej nie można wprawdzie jeszcze zauważyć zbyt dużych różnic pomiędzy pamięciami SDRAM, a EDO, ale zastosowanie nowszych intelowskich chipsetów płyt głównych, takich jak na przykład VX czy TX, powinny wykazać pewne przyspieszenie. Po co więc wprowadzać nowy typ pamięci, jeśli nie będzie z tego żadnego wzrostu wydajności systemu?

Intel proponuje procesorowe złącza nowego typu – Slot One. Mają one umożliwiać podnoszenie prędkości zegara bez konieczności przekonfigurowywania płyty głównej oraz uzyskiwanie z nich większej szybkości taktowania, przez co pamięci SDRAM będą w stanie działać wydajniej niż ich odpowiedniki EDO. Pojawiła się również propozycja, jak zwykle – od Intela – żeby podnieść standard szybkości taktowania szyny danych, po której procesor komunikuje się z pamięcią. W chwili obecnej jest to prędkość 66 MHz, natomiast proponowana jest prędkość 100 MHz. AMD już wyraziło na to zgodę, zawierając równocześnie umowę licencyjną na chipset, który będzie to umożliwiał. Jeśli uwzględnimy podniesienie aktualnej prędkości o połowę, dowiemy się o ile szybciej będzie działał po tym komputer, nawet bez zmiany procesora.

Urządzenia peryferyjne

Trzecią co do ważności zmianą, jaka pojawi się w najbliższej przyszłości, będzie wykorzystanie USB (Universal Serial Bus). Jest to nowy sposób na podłączanie urządzeń peryferyjnych – wszystkiego, od drukarek, poprzez modemy, joysticki aż do głośników włącznie. Większość z nowych pecetów ma już z tyłu dwa gniazdka przeznaczone na podłączanie urządzeń tego typu. Jest to liczba zupełnie wystarczająca, zważywszy że peryferia będzie można podłączać „w stokrotkę", to jest jedno do drugiego, a z których tylko najbliższe będzie podłączone bezpośrednio do komputera.

Jest to niewątpliwie znakomity system, ale, póki co, urządzeń które wykorzystują takie złącze jest tyle, co kot napłakał. Mimo że pojawiło się kilka przykładów urządzeń działających w oparciu o USB, to generalnie odzew producentów sprzętu jest mierny... Na tyle, że nawet Intel jest rozczarowany. Jednakże zaadaptowanie tego standardu przez większą liczbę producentów sprzętu prawdopodobnie spowoduje pojawienie się pewnej porcji sprzętu umożliwiającego łatwiejszą i przyjemniejszą eksploatację peryferii komputerowych w zastosowaniach domowych i rozrywkowych.

Na zakończenie

Kiedy przeczytasz uważnie ten artykuł i zauważysz, jak wielki wpływ mają te wszystkie składniki na ogólną wydajność systemu, stwierdzisz zapewne, że wymiana procesora w komputerze to nie wszystko. Doszliśmy już, niemalże równocześnie, do granic możliwości prędkości taktowania zegara procesora, szyny danych dla pamięci i kart graficznych, ale widnieją przed nami również możliwości obejścia tych ograniczeń.

Proces zmian z dzisiejszych maszyn wyposażonych w trio Pentium/EDO/PCI na komputery jutra w postaci Pentium II/SDRAM/AGP oznacza wiele zmian, ale tego w końcu jest pełna historia komputerów PC. Ich elastyczność jest prawdziwą siłą, ale my musimy zacząć już oszczędzać na to, co będziemy w przyszłym roku chcieli zmienić w swoich maszynach. PCG

– Pentium II taktowanego zegarem 300 MHz. Ma być on dostępny już latem, mimo że jego premiera nie była przewidywana przed końcem tego roku! Zamówień posypało się tyle, że Intel będzie realizować je przez kilka miesięcy. Ale i tak nie jest to procesor dla graczy, jako że przy zakupie tysiąca sztuk, jego cena jednostkowa wyniesie blisko dwa tysiące dolarów...

Płaskie jak ściana

Na koniec została krótka informacja o Fujitsu, znanym głównie jako producent twardych dysków, pecetów i notebooków w cenach „nieco" zbyt wysokich dla przeciętnego gracza. Ale tutaj nie o tym będziemy mówić – firma ta również pracuje nad stworzeniem superpłaskich monitorów opartych na technice LCD oraz ekranów plazmowych. Japończycy twierdzą, że sprzedaż tego typu urządzeń dla komputerów stacjonarnych, domowych, rozpocznie się w przeciągu jednego – dwóch lat. Póki co, zaprezentowano prototyp o rozmiarach 1.2x1.8 metra; wyobraźcie sobie grę w *Tomb Raider* na czymś takim...



Najnowszy, najszybszy, wielki i czarny moduł procesora. 300 MHz Pentium II jest prawdziwą gwiazdą drużyny Intela.

Multimedialny Odlot

Piąty maja, dwadzieścia cztery godziny do mojej matury. A ja wraz z Naczelnym w samochodzie, jedziemy do studia gdzie kręcony jest właśnie kolejny odcinek *Multimedialnego Odlotu*. Cóż, pokusa zobaczenia planu wzięła górę nad obowiązkiem. KUBA GŁUSZKIEWICZ

Gdy weszliśmy do pomieszczenia gdzie tworzony jest program, naszym oczom ukazało się wielkie, niebieskie tło – technika blue-box. W ten sposób można w tło włożyć różne animacje z różnych gier. Jeśli oglądałeś choć jeden odcinek programu, to wiesz już o co biega.

Po chwili podszedł do nas producent i reżyser programu Jacek Wajs. Przywitał nas bardzo serdecznie, a potem poznał z dwojgiem prowadzących *MO*, z przesympatyczną Moniką Bral i równie sympatycznym Piotrem Rubikiem. Usiadłszy na pobliskim krześle zacząłem obserwować co się dzieje na planie, a Naczelny poszedł trzaskać fotki. Szczerze mówiąc nie zazdroszczę bohaterom tego programu. Wyobraźcie sobie, że pracują od godziny ósmej rano do drugiej czy trzeciej w nocy. Nadmienię, że na domiar złego, w studio panuje straszliwy upał, co bynajmniej nikomu nie ułatwiało roboty. Korzystając z krótkiej przerwy, pogadałem z Piotrkiem Rubikiem. Na co dzień Piotr jest cenionym muzykiem, kompozytorem i producentem muzycznym. Sam pogrywam na bębnach w pewnej warszawskiej kapeli rockowej, więc szybko znaleźliśmy wspólny język. Oczywiście nie mogę się porównywać do Piotra, gdyż ten jest kompozytorem wielu przebojów Edyty Górniak, kompozytorem muzyki filmowej, producentem płyt Michała Bajora. Przy tym wszystkim jest niesłychanie skromny i niechętnie o tym mówi, więc przechodzimy do gier. Gry zaś są pasję Piotra od niepamiętnych czasów. To właśnie oczarowanie nimi było na tyle silne, że zapragnął stworzyć program telewizyjny o tematyce komputerowej. Ze swoim pomysłem zwrócił się do znanego producenta telewizyjnego Jacka Wajsa i tak to się zaczęło. Na wizji Piotrowi nieodłącznie towarzyszy Monika wprowadzająca niezwykle miłą atmosferę, gdyż jak wiadomo dziewczyny w światku komputerowym to prawdziwa rzadkość.



Monika zawsze uśmiechnięta i skora do zabawy, wraz z Andrzejem – synem Naczelnego.



Zdjęcie „rodzinne" w czasie krótkiej przerwy w pracy. Od lewej: Piotr Rubik, Kuba Głuszkiewicz, Monika Bral, Marek i Andrzej Suchoccy.

Dowiedziałem się, że sprzęt, na którym pokazywane są gierki jest najwyższych lotów. Chyba nie każdy z Was posiada Pentium 200MMX odbajerzone do granic wszelkiej możliwości. Oczywiście wszystko to dzięki licznym firmom sponsorującym ten program: IPS Computer Group, Mirage Media, Sony Poland, a ostatnio również Optimus. Na szczęście *Multimedialny Odlot* nie jest poświęcony tylko blaszakom. Również konsole (yeach!) mają swój własny kącik. Często pokazywany jest software i różne gadżety na PlayStation oraz Nintendo64. Natomiast Saturn potraktowany jest troszkę po macoszemu, ale jest to tylko i wyłącznie wina dystrybutora konsoli. Muszę przyznać, że dobór gier do każdego odcinka jest niezwykle trafny. Na ekranach naszych telewizorów możemy podziwiać najświeższe tytuły. Oczywiście pochodzące od legalnego dystrybutora, nie ma mowy o żadnych demach czy przedpremierowych wersjach. Za to twórcom należą się duże brawa. W każdym programie obecne są konkursy, więc oglądanie *MO* może również przynieść korzyści materialne. Dobra, teraz zobaczmy jak to wszystko wygląda od kuchni.

Podczas jednej sesji nagrywane są dwa odcinki. Jednak, żeby nie odstawać czasowo z materiałem wybierany jest soft, którego polska premiera wyznaczona jest na mniej więcej kilka dni przed emisją odcinka. Dopiero wtedy w domowym zaciszu Piotr Rubik wycina odpowiednie sekwencje z gier, a potem zgrywa na betę, tworząc już spektakularny program. I tak wygląda produkcja całego odcinka. W tym miejscu pragnę zwrócić uwagę na pewien mały fakt. Gdy oglądałem *Multimedialny Odlot* nie zauważyłem charakterystycznych pasów na ekranie filmowanego monitora. Z odpowiedzią pospieszył mi reżyser. Specjalnie na potrzeby *MO* zakupiono odpowiednie urządzenie - Digital Scan Converter, które skutecznie eliminuje wspomniany już mankament. Jest to jedyny tego typu sprzęt w Polsce. Niestety nie ma róży bez kolców. Pierwsze zastrzeżenia mam do godzin emisji. Niedziela ósma trzydzieści rano, to cholernie wcześnie. Szkoda też, że nadawany jest co dwa tygodnie, na przemiennie z *Systemem*. Jednak Piotr Rubik bardzo szybko odpowiedział na moje zarzuty. O oglądalności *Multimedialnego Odlotu* świadczy ilość nadsyłanych listów przez widzów. Podobno przychodzą ich niezliczone ilości. To rzeczywiście cieszy, tym bardziej, że na polskim rynku brakuje konkretnego programu poświęconego grom komputerowym. Z odcinka na odcinek prowadzący wyluzowują się oraz nabierają doświadczenia. Jeśli wszystko będzie się rozwijać w takim tempie, to *MO* stanie się obowiązkową pozycją, którą należy obejrzeć. Natomiast redakcja ze swej strony obiecuje nawiązać stałą współpracę, której efekty na pewno ujrzycie wkrótce.



Światła, kamery, akcja! Zdjęcie z planu.



Reżyser Jacek Wajs udziela ostatnich wskazówek Monice przed przystąpieniem do nagrywania kolejnego programu.



Ogólny widok reżyserki.

IPS w Lochu

Uroczyste premiery gier komputerowych są w naszym pięknym kraju nad Wisłą wciąż wielką rzadkością. Jednak mam nadzieję, że po wspaniałej imprezie – oficjalnej premierze *Dungeon Keepera* – zorganizowanej przez polskiego dystrybutora w iście zachodnim stylu, sytuacja ulegnie radykalnej zmianie i rychło znajdą się naśladowcy. MAREK SUCHOCKI

Dzień 4 lipca 1997 roku w naszym małym światku graczy komputerowych powinien przejść do historii. Tak wielkiej, tak wspaniałej, tak uroczystej i z takim rozmachem zorganizowanej premiery gry komputerowej jeszcze bowiem w Polsce nie było. Głównym bohaterem wieczoru i sprawcą całego zamieszania była niezmordowana firma IPS Computer Group, której wizerunku nie trzeba chyba bliżej przedstawiać komputerowej braci. Ten najstarszy w Polsce dystrybutor legalnego oprogramowania, od początku swojej działalności przyczynia się do rozwoju normalnego rynku oprogramowania komputerowego w Polsce. Jako pierwsza firma w Polsce rozpoczęła sprzedaż legalnych gier, mimo że wówczas w Polsce piractwo było prawnie zalegalizowane. Był to więc wyczyn nie lada, ale trud ten opłacił się i dzisiaj IPS jest niekwestionowanym leaderem wśród polskich dystrybutorów gier. Teraz IPS postanowił zaeksperymentować i przenieść na rodzimy grunt tradycje wielkich premier. Nadszedł wreszcie czas, aby ujawnić tytuł gry, będącej bohaterką wieczoru (a właściwie nocy). A tytuł to nie byle jaki, gdyż przygotowywany przez niemal cztery lata i oczekiwany z zapartym tchem przez niezliczone rzesze fanów na całym świecie. Mowa oczywiście o *Dungeon Keeper*, ostatniej grze Petera Molyneux w barwach Bullfroga. O samej grze nasi Czytelnicy mogli przeczytać już w poprzednim numerze *PC Gamera Po Polsku*, więc nie będę tu recenzował jej ponownie, a skupię się raczej na samej imprezie.



Tak witano gości przybywających na imprezę.



Zabawa dopiero nabiera rumieńców. Naczelny (z lewej) jeszcze oficjalnie w marynarce towarzyszy przesympatycznej pani Indze pełniącej honory „Pani Lochu". Ten pan z tyłu po prostu wlazł w kadr. Chyba bardzo to lubi. (W kadrze) Ten pan znów wciął się w kadr, ale doprawdy robi to z gracja.

Czas jej rozpoczęcia wyznaczono na godzinę 21, zaś miejsce to Night Club „Loch" na warszawskiej Starówce. Już po przekroczeniu progu lokalu okazało się, że miejsce premiery zostało wybrane wprost idealnie. Atmosfera lokalu, jego konstrukcja i wygląd były wręcz wymarzone do tego typu imprezy. Wystarczyła drobna charakteryzacja, kilka gadżetów na ścianach i u sufitu, żeby zaproszeni goście poczuli się jąkby żywcem zostali przeniesieni w świat wykreowany przez autorów *Dungeon Keepera*. Wrażenie to spotęgowały wymyślne i efektowne przebrania i charakteryzacja gospodarzy wieczoru.

Jako że nie byłem przygotowany na takie przyjęcie, zaskoczenie było całkowite, a efekt piorunujący. Wchodzących gości witali bowiem ustawieni w szeregu gospodarze, z których każdy upodobnił się do innej postaci, a ich fantazyjna charakteryzacja wzbudzała zarówno zachwyt, jak i grozę.



Naczelny zaraz przy wejściu wpadł w ręce kata, ale ostatecznie jakoś się wykpił.



Naczelny wraz z odrażającym wampirem, który w innym wcieleniu znany jest jako Emil Leszczyński z programu Escape. Zwróćcie uwagę na prawdziwie ognistą czuprynę.

Mogliśmy podziwiać sympatyczną Muchę, srogiego Kata z olbrzymim toporem, budzącą respekt Wiedźmę, znalazł się również prawdziwy Wampir! Dla wzmocnienia efektu, wiele postaci miało widoczne rany cięte, kłute i szarpane, mocno broczące krwią. To oczywiście wspaniała charakteryzacja, ale pierwsze spotkanie z tymi „maszkarami" wywoływało dreszcz emocji.

Warszawski lokal „Loch" odwiedziło mnóstwo znakomitych gości, wśród których rozpoznać można było osoby znane z telewizji, a także dziennikarzy z niemal wszystkich polskich gazet komputerowych. Na spotkanie stawili się przedstawiciele innych polskich firm dystrybucyjnych, jak Mirage, LEM, USER, którzy zazdrosnym okiem śledzili rozwój wypadków, a pod koniec imprezy niemal zgodnie twierdzili, że sami pomyślą o podobnych. Trzymamy za słowo! Nie zabrakło zagranicznych gości. Przybyli przedstawiciele firmy Electronic Arts, którzy bawili się doskonale do białego rana.

Atrakcji podczas piątkowego wieczoru nie zabrakło. O godzinie dziesiątej odbyła się ogólna prezentacja gry na dużym ekranie, a jeśli komuś to nie wystarczyło, to w kąciku rozłożony był pecet, na którym można było samodzielnie (lub korzystając z pomocy) skosztować gry. Przedstawiciele Electronic Arts również pomagali w prezentacji *Dungeon Keepera.* Był czas na wywiady, rozmowy te służbowe i całkiem prywatne. Było co zjeść i co wypić. Było gdzie poskakać na parkiecie przy doskonałej muzyce. Były w końcu występy iluzjonisty. Młody chłopak pokazał nam kilka sztuczek. Kilka z nich naprawdę robiło wrażenie. Organizatorzy nie pozwolili się nikomu nudzić. Muzyka, którą puszczano do zabawy była przeróżna. Wyłowiłem nawet jeden kawałek Candy Dulfer. Dzięki takiemu dobieraniu numerów przynajmniej jeden raz każdy zawitał na parkiecie. Oczywiście była masa osób, która z niego wcale nie schodziła.



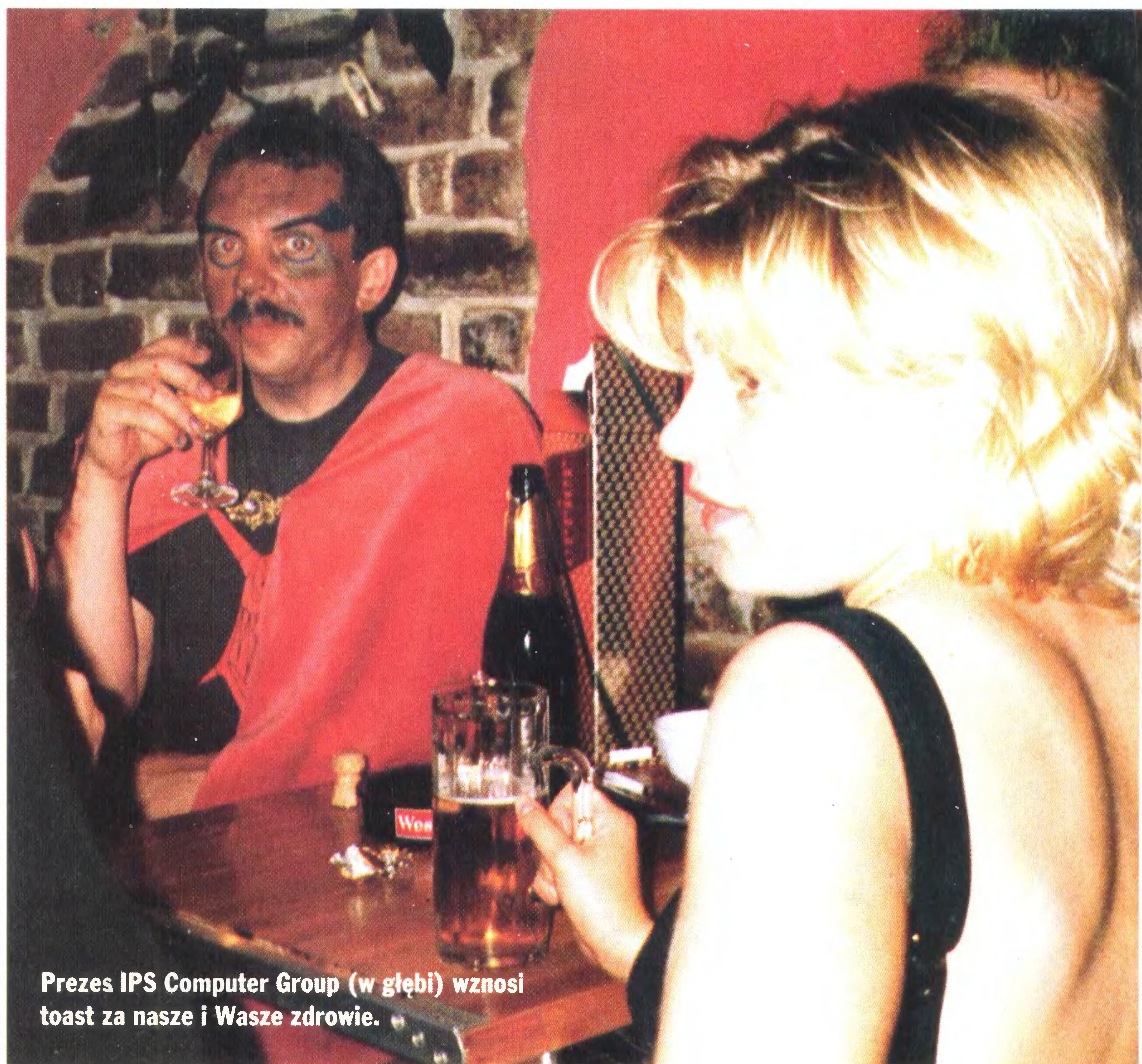
Uśmiechnięte twarze gości dobitnie świadczą o tym, że impreza była bardzo udana.

Najważniejsze jest jednak to, że przez cały czas panowała wspaniała atmosfera, a sami organizatorzy, którzy przecież włożyli ogrom pracy w przygotowanie całości, bawili się znakomicie wraz z przybyłymi gośćmi. Nie było widać zatroskanych twarzy, że może coś nie wypali, że o czymś zapomniano, że coś jest nie dograne. Wszystko było dopracowane w najdrobniejszych szczegółach i wszystko wypaliło!

Pierwsza w Polsce wielka premiera gry jest już za nami. IPS Computer Group może być z niej dumny, a my jako prasa możemy być dumni z IPS, że znów zapoczątkował w Polsce coś nowego, udowadniając zebranym gościom, że również u nas może być choć trochę światowo!



Przez cały czas trwania imprezy można było zagrać w *Dungeon Keeper* na „dyżurnym" PeCecie.



Prezes IPS Computer Group (w głębi) wznosi toast za nasze i Wasze zdrowie.



SV-238



SV-233



SV-237



SV-232



SV-235

	Typ	Ilość przycisków fire	Megazoom	Win '95	Autofire	Throttle	Programowanie	Funkcje dodatkowe
SV-214	analogowy	4	✗	✗	✓	✗	✗	✗
SV-215	analogowy	2	✗	✗	✓	✗	✗	✗
SV-207	analogowy	2	✓	✗	✓	✗	✗	✗
SV-205	analogowo /cyfrowy	4	✓	✓	✓	✓	✗	analogowo/ cyfrowy
SV-241	analogowy	4	✓	✓	✓	✓	✓	✗
SV-242	przepustnica	✗	✓	✓	✗	✓	✓	współpracuje ze wszystkimi joysickami
SV-243	analogowy	6	✗	✓	✓	✓	✓	mysz w grze
SV-244	analogowy	17	✗	✓	✓	✗	✓	3D

✓-TAK ✗-NIE





SV-234

Dodatkowe funkcje:
praca analogowa
throttle





SV-244

Dodatkowe funkcje:
funkcja 3D
17 programowalnych przycisków

Największy wybór za rozsądną cenę!



SV-215



SV-214



SV-205



SV243



SV-207



SV-241



SV-242

	Ilość przycisków fire	Typ	Win '95	Autofire	Szybkość	Programowanie	Funkcje dodatkowe
SV-232	6	cyfrowy	✓	✓	x2	✗	✗
SV-233	6	cyfrowy	✓	✓	✗	✗	✗
SV-234	9	analogowo /cyfrowy	✓	✓	✗	✗	Throtlle
SV-235	10	cyfrowy	✓	✓	✗	✓	3D sygnalizacja LED
SV-237	6	cyfrowy	✓	✓	x2	✓	36 programów
SV-238	4	cyfrowy	✗	✓	✗	✗	niska cena



Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie,
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10⁰⁰-16⁰⁰.
Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

UWAGA! Wszystkie joysticki i Joypady posiadają dwunastomiesięczną gwarancję.

Sprzedaż detaliczna:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; **Bydgoszcz:** CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 70/3; **Bytom:** JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; **Chorzów:** COMP-TRONIC, ul. Chrobrego 22; **Czechowice-Dziedzice:** PERFEKT, ul. Moniuszki 2; **Częstochowa:** EMPiK, al. N. M. P. 63/65; Dom Handlowy „SCHOTT", ul. Kościuszki 1a; „GOLDREGEN", al. N. M. P. 11; **Dąbrowa Górnicza:** GIALLO, ul. 3-go Maja 4; **Elbląg:** EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk:** AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia:** JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Jaworzno:** ART-COM, ul. Grunwaldzka 120; **Kalisz:** ULISSES, ul. Śródmiejska 26; **Katowice:** EMPiK, ul. P. Skargi 6; Supermarket BELG, ul. Przemysłowa 3; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce:** ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Koszalin:** JATRA, ul. Zwycięstwa 4a; **Kraków:** CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103;GIGA, ul. Wiślicko 10; **Łomża:** FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź:** EMPiK, ul. Piotrkowska 81;MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz:** JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; BAJ PC TEK, ul. Wąsowiczów 10 ; **Oświęcim:** LES&LES, Rynek Główny 6; **Poznań:** MPiK, ul. Ratajczaka 44; **Radom:** HST, ul. Żeromskiego 4; **Rybnik:** AGNUS, ul. Rynek 4; **Rzeszów:** IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; **Sandomierz:** GAMBIT COMEX, ul. 11-go Listopada 5; **Sosnowiec:** TRISTAR, ul. Modrzejowska 12; Sklep komputerowy, ul. Warszawska 12; **Stalowa Wola:** MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin:** STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42; **Tarnobrzeg:** GAMBIT, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń:** MPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa:** MPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15:ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30; **Wrocław:** EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; EXE, ul. Szewska 6/7; DYSKLAND, ul. Szewska 75, ul. Podwale, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra:** EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.

CLASH

